Все оттенки Тьмы

Предисловие

Неужели никто не избавит меня от этого надоедливого священника?

Один из ваших королей, дражайший мой Джеффри, сказал мне, что прошло тридцать лет. Но он не был первым, нет. Я слышал те же слова на французском и галльском[1], и на языках, не известных никому из ныне живущих. Наблюдая смену сезонов столько раз, сколько это делал я, начинаешь понимать, что история бесконечно повторяет сама себя. Нет ничего нового, разве что новые языки, на которых произносят старые слова.

Один из пастырей готов послужить тебе развлечением и принять твои поучения. Я много раз встречал таких на агорах и форумах. Они — Охотники за Охотниками, и они призывают к нашему уничтожению во имя того бога, которому поклоняются. Я слышал их, взывающих к Зевсу и Серапису, Адонаи и Иисусу Христу, видел пламя факелов, которые они сжимали в руке. Но никогда я не слышал, чтобы бог ответил им, а я слушал с той самой поры, когда свирепый Александр начал воевать.

Но он пережил все испытания, а это, несомненно, подвиг. Он нужен мне, Джеффри, и я хочу, чтобы ты стал орудием, что окончательно сокрушит его.

Нет, не бойся, дитя мое. Я не собираюсь принимать его в выводок. Ты — то наследие, которого я жаждал веками, и я не стану налагать на тебя столь тяжкую ношу и требовать стать сиром. Пройдет немало десятилетий, прежде чем ты узнаешь достаточно о наших путях, чтобы обучать им других. Ты должен знать, как поклониться воеводе Цимисхов в его карпатском замке, как улыбаться, глядя на Носферату. Еще осталось немало вещей, которым я должен обучить тебя, прежде чем ты сможешь учить других.

Кроме того, тебе не так-то просто найти пищу в Лондиниуме. Подумай о том, как будет вести себя этот жадный ребенок, волк среди овец, как тебе придется голодать, как весь город обрушится на твою кровь.

Не так-то просто уничтожить собственное дитя.

Но это письмо взволновало меня. Я в любом случае собирался

навестить тебя в это время года, и письмо, которое мой добрый друг монсеньор Бернардини соблаговолил передать мне, напрямую побудило меня к этому. Это священник знает слишком много и должен стать одним из нас. Самоубийство здесь не поможет, а Вера, что еще живет в нем, может сделать его кровь горькой для тебя. Нет, есть способ получше.

Обрати его, сын мой, моя гордость, моя радость. Покажи ему славу и величие того, что его владыки называют Каинитской ересью, дай ему причаститься нашей плоти и крови. Затем верни его в его аббатство, и пусть он извлекает богатство из его земель ради тебя. Пусть он получит сан, а затем служит нам и своему Богу в стенах монастыря. Человек с такой сильной волей, несомненно, быстро возвысится среди тех, кто принес обет. Он достаточно силен, чтобы в свои годы победить одного из твоих старших братьев, поэтому он проживет долго и будет повелевать людьми в течение многих лет.

Я думаю, что из него получится превосходный новообращенный. Через две недели я буду в Лондиниуме, и я надеюсь, что *деяние будет завершено*.

Я ведь говорил тебе, что во мне проснулась страсть к путешествиям? Я провел на твоем зеленом острове около месяца, передвигаясь повсюду безо всяких помех, с тех пор, как добрейший Монсеньор передал мне записки монаха по имени Оффа. Не беспокойся, я не следил за тобой, а монах по-прежнему проливает слезы у себя в хижине. Я убедился в этом, прежде чем пуститься по следу его драгоценного погубителя, его падшего Альфреда.

Этот Альфред, о котором говорилось в письме, был из тех Гангрел, что полностью оправдывают свое прозвище «Зверь». Он обладал животной хитростью, должен признать, которая через несколько веков позволила бы ему стать сильнейшим в клане.

Но, к сожалению, я не позволил ему просуществовать все эти века.

Я вошел в его лес сразу же после заката три недели назад. Он, разумеется, мгновенно узнал о моем приходе, и я слышал, как его шпионы перепрыгивают с ветки на ветку, спеша сообщить ему, что пришла его судьба. Тьфу! Один из нас дошел до того, чтобы пользоваться услугами копателей нор и собирателей желудей.

Он знал о моем приходе, и он бежал от меня. Он скрылся от меня в непроходимой чаще, где ветви деревьев переплелись так густо, что я мог бы гулять под ними днем, не боясь поцелуев солнца. Есть деревья, Джеффри, которые делают меня молодым, и именно за ними спрятался от меня Альфред. По-моему, он собирался избегать встречи со мной до рассвета, когда я буду вынужден искать убежища, а он — слиться с землей, чтобы заснуть. Снова и снова я находил его следы,

снова и снова шел за ним. Ночь обдувала мое лицо ветерком, запах его страха щекотал мои ноздри, я знал, что эта жертва достойна моей охоты — ах, что это была за ночь! Трижды он попадался мне, и трижды дары его крови позволяли ему улизнуть. Когда же я наконец схватил его, и лишь мгновение отделяло меня от того, чтобы разорвать его напополам, петух возвестил рассвет. Смеясь, Гангрел ушел в землю.

Смеясь, я повторил его трюк. Давным-давно я изучил секреты Протея и мог сливаться с землей.

Днем и охотник, и жертва спали. Затем снова наступила ночь, и мы оба воспрянули от груди земли, чтобы продолжить погоню.

Но во вторую ночь была не погоня, а битва. Я восстал вторым, и он тут же набросился на меня с яростью оголодавшего пса. Ты знаешь, что я следую Пути Небес, Альфред же шел по Пути Зверя. В мертвой твари, что набросилась на меня той ночью, не было ни капли разума.

Это было последним из всего, что я запомнил. Он был сильнее, чем должен бы, и его когти вонзились в меня. Но во мне было больше сил, и я отшвырнул его от себя. Он поднялся и вновь набросился на меня; все ночь прошла в кровавых схватках, шум от которых заставлял крестьян запирать двери и говорить, что в лесу объявились демоны.

Он воззвал к своим животным, ко всем обитателям леса, летающим, бегающим или ползающим по земле, и все они явились на его зов. Я хватал его за глотку, но тут из леса выходил волк, который тут же бросался на меня, или сова, бившая меня по лицу мощными крыльями. Так мы сражались до тех пор, пока не прозвучал крик петуха. И снова мы ушли в землю, но в это окрашенное кровью утро он уже не смеялся.

Вечером мы вновь восстали, и ужас был в его глазах. Он часто обращался к силе крови, а я не давал ему передышки, когда он мог бы найти себе пищу. А так как я ближе к Каину, чем многие и многие, жажда у меня наступает нескоро.

Той ночью охота и впрямь стала охотой, и он бежал, как бежал Актеон[2], спасающихся от своих гончих. Стараясь сберечь силы, он обратился в оленя. Он мчался через лес, а я, в образе волка, гнался за ним. Мы забрались в самое сердце леса, в те места, куда не ступала нога человека или зверя с тех самых пор, как римляне проложили свои первые дороги, я чувствовал там некое... присутствие, которое заставило меня в страхе ускорить бег.

Но его страх был сильнее, чем мой, и он мчался впереди меня до тех пор, пока, сойдя с ума от ужаса, не оказался в непроходимой чащобе и ветви кустарника не запутались в его рогах. Он отчаянно пытался вырваться на свободу, и ужас придал ему сил, но все было тщетно.

Источник его силы иссяк, и в его распоряжении оставалась только ярость зверя. А этого было недостаточно.

Я принял свою обычную форму и погладил оленя, который на самом деле был Каинитом и стал моей жертвой, по морде. «Авессалом, мой Авессалом[3]», — прошептал я ему, а затем утолил жажду из обмелевшего колодца его крови.

Ветер рассеял его прах, и тем же вечером я вновь вышел на охоту. Разве не глупо жить так далеко ото всех, что никто не услышит твоих криков о помощи? Как ты думаешь?

Моя история подошла к концу, теперь же мне надо сообщить тебе новости. Через две недели, как я и говорил, я навещу тебя в Лондиниуме. Я надеюсь, к этому времени священник будет обращен, а меня будет ждать неплохое подкрепление. Обязательно ознакомься с историей монаха. Из нее ты можешь узнать что-нибудь новое о нашем племени, а также о том, как нас воспринимают наши жертвы.

С нетерпением буду ждать новой встречи и возможности оценить твои успехи. Я не сомневаюсь, что твои поступки наполнят мое сердце гордостью. У меня сохранилась фляжка одного особого напитка — римского по происхождению, — и, возможно, у нас найдется повод распить ее.

Ваша Англия – интересная страна. Я с радостью продолжу свое путешествие. С подателем сего ты можешь поступать как тебе заблагорассудится. Желаю тебе *bon appétit*[4] , как выражаются франки

Боукефос, ныне прозываемый Франсиско Диего дель Бельмонте.

Монсеньор Бернардини,

Возможно, Вас удивит, почему сия эпистола написана по-английски. В ответ на это я скажу, что со времени, проведенного нами под знаменами Эдессы[5], я знаю, что Вам знаком сей язык, многим же другим, проживающим в столь образованном городе, как Рим, – нет. Я ни капли не сомневаюсь в преданности выбранного мною гонца, но с ним может приключиться несчастье, а содержание моего письма не должно стать достоянием многих глаз. Не часто случается, что человек может сам описать свое проклятие, и едва ли ему захочется делиться подробностями с множеством людей.

Я униженно молю Вас внимательно ознакомиться с сообщением, а затем рассказать обо всем, что Вы узнали, Его Святейшеству. То, что я обнаружил, то, что я записал в свитке, тот ужас, что я пережил, может

стать угрозой для всего Христианского мира. Возможно, это вызовет у Вас усмешку, но я говорю правду. Я не из тех слабоумных сельских священников, что видят Господа нашего в поле после того, как съели слишком много заплесневелого зерна, и не из тех, кто скрывается за стенами аббатства от воображаемых демонов. Вы знаете, что я сумел пережить ужасную катастрофу, обрушившуюся на нас при Гаттине[6] еще до того, как я принял духовный сан, Вы видели, как я вел себя в битвах и турнирах. Я слыхал, что мое имя до сих пор с уважением произносят во дворах Акры[7] и что мусульмане не забыли меня. Или это деяния и слава труса? Я думаю, нет. С тех пор я сменил оружие на пастырский посох, но мои ум и смелость по-прежнему со мной. То, что я сообщаю Вам – правда, клянусь кровью и телом Христовыми, если только мне будет позволено упоминать Его святое имя.

Не спрашивайте, почему я взялся за это дело, Вы уже наверняка слышали, что я был низложен – не знаю, почему, - и изгнан из Йоркского аббатства. Друзья говорили мне, что это из-за моего настойчивого желания прочесть проповедь, тема которой крайне неприятна аббату Даффиду. Но я и не думал о такой проповеди, лишь сочинил небольшой текст о сопротивлении злу, исходящему от тех, кто приходит в церковь, но не принимает участия в таинствах и лишь насмехается над верными. «Упивающиеся кровью храстовой», вот как я назвал свое сочинение, и аббат был среди тех, кому сия тема не пришлась по вкусу. В свете того, что я узнал позже, его действия кажутся более зловещими. Или же, возможно, я просто вижу призраки кровопийц там, где нет ничего, и тогда я воистину заслужил быть изгнанным из числа моих собратьев.

Как бы там ни было, я был вынужден покинуть аббатство и решил стать отшельником, чтобы продолжить изучение трав, чему я посвящал все свое время в Йорке. Решив так, я вернулся в леса на юге страны, откуда я родом. Там я построил хижину, которая стала мне домом и одновременно тем местом, где я принял самую странную в своей жизни исповедь.

История проклятого человека

Большую часть информации, излагаемой здесь, я получил из одного источника, в чьей надежности не сомневаюсь. Его звали Альфред, мальчик-саксонец из моей родной деревни Челтенхем, честный и благочестивый мальчик. У него только начала расти борода, когда он пропал в лесу, отправившись на охоту. Вообразите же мое удивление, когда Альфред появился на пороге моей хижины через пять лет после исчезновения; его голову окружало сияние полной луны, а лицо не постарело ни на день.

Не понимая всей серьезности ситуации и считая, что юноша попал

под влияние фей, я пригласил его войти. Он последовал за мной, преисполненный благодарности, и потребовал от меня отпущения множественных грехов, да таких, что я представить не мог, чтобы этот простой парень совершил их. Грех крови, грех убийства, грех богохульства и воровства – вот в чем признался Альфред. Должен признаться, что я с трудом мог вообразить этого пухлощекого юношу совершающим грехи, одного из которых уже хватило бы, чтобы обречь его на вечный Ад, поэтому я позволил себе проявить некоторое недоверие к его словам. Вам, без сомнения, знакомы люди, готовые обвинить себя в чем угодно ради удовольствия испытать наказание, и я опасался, что Альфред стал одним из них. Так было до того мгновения, когда он повернулся ко мне; глаза его, глаза зверя, горели красным огнем, клыки, подобные клыкам большой кошки или волка, высовывались из-под покрытой легким пушком губы. Он засмеялся, и ни одно человеческое существо не смогло бы издать таких звуков.

Он сказал, что он и в самом деле совершил все эти грехи, и по щекам его катились кровавые слезы. От меня он хотел сначала отпущения грехов, а затем – смерти, чтобы он не мог больше запятнать свою душу, как того требовала его демоническая природа. Я бросился было от него прочь, но он снова рассмеялся и сказал, что мне нечего бояться, так как моя Вера в Бога слишком сильна для него, и даже его дьявольская сила не поможет ему справиться со мной. С прошлым священником, продолжил он, все было совсем не так – у того Вера была слаба. Говоря это, Альфред облизнул губы, и я не смог сдержать дрожи. Затем чудовище, живущее в ребенке, исчезло, и я остался с мальчиком, чьих сестер и братьев я крестил, мальчиком, которому, как я надеялся, я могу помочь достичь Небес. По крайней мере, у меня был шанс.

Что еще мне оставалось, монсеньор? Если бы падший ангел, даже сам Люцифер, раскаялся, разве не вернул бы его Господь на небеса? Я чувствовал, что Альфред в самом деле стремится к искуплению. Лишив его последней надежды на очищение, я бы стал орудием проклятия для этого простого юноши. Я отпустил ему грехи и наложил тяжелую епитимью. Часть епитимьи стал рассказ о том, что с ним случилось, а также обо всем, что он знает о подобных себе. Надеюсь, у Вас это не вызовет возражений.

О природе и происхождении Каинитов

Той ночью Альфред поведал мне о многом. Он был, по его словам, **vampyr ,** или, как обычно говорят, вампир. Я уверен, что это слово знакомо Вам по короткой встрече с братством славянских рыцарей в Антиохии. Они рассказывали о пьющих кровь трупах, которых крестьяне называют вампирами. Эти вампиры – потомки Каина, которого Господь обрек на вечные скитания по земле, наложив на его чело знак своего гнева. Альфред сказал, что эта ужасная потребность в крови и есть знак божьего гнева и что сын Адама передал свое проклятие дальше, когда, в насмешку над творением Господним, создал

своих собственных потомков. Таким образом, все эти вампиры – потомки Каина, странствующие по всему свету, неся его проклятие и налагая его на других. Альфред также сказал, что Каин до сих пор бродит по Земле и что он видел его. Я заметил, что сейчас Каину должно быть не менее трех тысяч лет и что ни Авраам, ни Мафусаил не доживали до такого возраста. Возможно, из уважения Альфред не стал возражать мне.

В любом случае, мне стало интересно, как же сам Альфред стал отпрыском Каина, как он заявил, ведь я знал обоих его родителей, живших в Челтенхеме. Как я узнал, это превращение было ужасным. Вампир, желающий ввести нового члена в семью проклятых, выбирает жертву и убивает ее, пронзив клыками кожу и выпив всю кровь, чтобы в венах не осталось ни капли жидкости. Затем вампир – я с ужасом представил это – ранит себя и позволяет своей крови стекать в горло жертвы. Если жертва примет это нечестивое причастие, она восстанет, мертвая, но движущаяся, запятнанная проклятием Каина и страдающая от жажды крови. Некоторым хватает сил отказаться от предложенной крови, и эти счастливые души, без сомнения, с миром отходят к Господу. Что же касается других, которым не хватило воли отказаться от адских даров, сокрытых в этом первом глотке крови, то их ожидает новое существование, существование проклятых.

Альфред признался мне, что сразу после обращения он пробудился, терзаемый ужасным голодом, которого и представить себе не мог, пока был живым. Так как рядом не было ни одного человека, которым он мог бы утолить жажду, он погнался за королевским оленем. Без лошади, без оружия он загнал двух хрней и зубами порвал им глотки. Когда я не поверил ему, он покинул мой **domus** и вернулся не позднее чем через пять минут с силком, полным фазанов, которые еще были живы. Отработанным движением он свернул одному из них голову и отложил тушку для меня. Что касается остальных… Да поможет мне Господь, но я смотрел, как он ест – так питаются миноги и пиявки. Но ни одна пиявка не забирает жизнь с таким наслаждением, как это делал Альфред, впившийся в птицу окровавленными губами. Закончив, он сказал, что это была скромная трапеза, но он не собирается пировать за мой счет, даже если бы и мог это сделать.

Я отдал оставшегося фазана крестьянам. Да простят меня Бог и король Ричард, но я бы не смог съесть его после того, что видел.

Должен признать, что наблюдение за питающимся Альфредом помогло мне понять, почему он должен есть именно так. Даже в тусклом свете факела я видел, что у него очень бледная кожа. Наверное, вампирам не хватает крови, и это вынуждает их забирать живительную жидкость у своих жертв, пополняя постоянно уменьшающиеся запасы. Такой дисбаланс жидкостей в организме может во многом прояснить тайну Альфреда. Можно также предположить, что, так как Альфреду не хватает крови и он не стареет, то кровь на самом деле является ключом

к процессам старения и что, уменьшив объем крови у себя в венах, человек может замедлить или даже остановить старение.

О благословении солнца и факела

Пожаловавшись, что его трапеза доставила ему куда меньше удовольствия, чем моя доставит мне, Альфред продолжил рассказ. По его словам, первый месяц он провел в самом сердце леса, прячась под хртыми ветвями от несущих погибель лучей солнца. В свой первый день после пробуждения во время рассвета он чувствовал сильнейшее головокружение, но все же хотел вернуться домой, хоть и был залит кровью.

Первый же шаг из-под полога ветвей показал ему всю его неосмотрительность. Когда солнце коснулось его, его плоть начала дымиться подобно сухому дереву, брошенному в огонь. Закричав, он вновь скрылся в чаще. С тех пор он дремал днем в укромных низинах, покрытых кустарником. К своему удивлению, я не заметил на нем никаких следов ожогов, но он заверил меня, что подобные ему создания очень быстро излечиваются даже от тяжелых ран. Только огонь, солнце и клыки и когти его собратьев, сказал он, представляют для него опасность.

Об огне он узнал, когда похищал ребенка из какой-то хижины. Отец ребенка, проснувшись, несомненно, по Божьему наущению, швырнул Альфреду в лицо факел, что нанесло вампиру серьезные раны и заставило выпустить ребенка. Я с трудом мог смотреть Альфреду в глаза, слушая все это, а когда он заговорил о планах мести этому невинному селянину, всего лишь желающему спасти свое дитя, я усомнился, в самом ли деле Альфред ищет спасения.

Со слов Альфреда выходит, таким образом, что славяне говорили нам правду, рассказывая о вампирах и, что более важно, о способах защиты от них. *Primus*, огонь так же опасен для вампиров, как и для ведьм. *Secundus*, они не выносят солнечного света, невыносимо страдая даже от легкого касания лучей дневного светила. *Tertius*, знак креста, налагаемый тем, чья вера крепка, способен изгнать или даже ранить этих чудовищ в образе человека. Кажется, даже присутствия искренне верующих людей хватит для того, чтобы обратить этих демонов в бегство. Однажды я взял Альфреда за руку, и его пальцы тут же начали дымиться и обугливаться. С другой стороны, Альфред сказал, что кол, вонзенный в сердце, не может убить вампира. Эти истории, по его словам, связаны с тем, что пронзенный колом вампир не может двигаться, но при этом остается в полном сознании и может управлять всеми своими дьявольскими способностями.

В эту минуту закричал петух, Альфред покинул меня. Он пообещал вернуться вечером, чтобы закончить свой рассказ и отработать епитимью. Я пожелал ему спокойного сна, и он исчез в сереющем лесу.

О втором вечере и жидкостях в теле Каинитов

В тот день я места себе не находил от беспокойства. Поговорив с таким созданием, каким стал Альфред, не пошел ли я на сделку с Дьяволом? Не стало ли мое любопытство ловушкой, а знания, обещанные мне Альфредом – приманкой? С другой стороны, разве осмелился бы я отказаться от предложенных знаний теперь, когда понимал, какую угрозу он и его сородичи представляют для всех земных королевств? Даже работа в саду не смогла успокоить меня. Должен признаться, я с огромным нетерпением ждал наступления ночи и обещанного возвращения Альфреда.

Он и в самом деле вернулся, не успел еще отгореть кроваво-красный закат, превративший поздние облака в сгустки крови. Казалось, он горит желанием завершить свое признание и покончить с нечестивым существованием. По счастью, этой ночью он не принес ничего, чем мог бы питаться.

На этот раз он вошел в **domus** без приглашения и уселся за мой рабочий стол, отодвинув в сторону пестик и прочие инструменты, чтобы освободить себе место. Он напомнил мне ястреба, чьи глаза постоянно выискивают жертву, в которую можно вонзить когти. Возблагодарив Бога за то, что его взгляд не остановился на мне, я устроился в дальнем конце комнаты и приготовился записывать дальнейший рассказ.

Той ночью он говорил много и сбивчиво. Он начал с рассказа о так называемых кланах. Только представьте себе: вампиры, как и люди, делятся на разные народности. Точно так же, как жидкости по-разному смешиваются и приходят в равновесие, в результате чего появляются флегматичные французы или сангвинические англичане, жидкости в телах вампиров тоже изменяют свои пропорции, что приводит к появлению разных наций среди вампиров. У некоторых из них жидкости настолько несбалансированны, что один их облик уже является насмешкой над всем сущим, других же невозможно отличить от обычных людей, если только не держать под их носом гусиное перышко, чтобы поймать их дыхание.

Сам он, по его словам, принадлежит к народности Каинитов, прозываемой Гангрел. Слово это, по моему разумению, происходит от шотландцев или пиктов. Он рассказал мне и о других народностях: мерзких волшебниках, прозываемых Тремер (не от латинского ли «дрожать»?), мрачных ученых Каппадокийцах бродячих ворах Равносах, нечестивых идеалистах Бружда и прочих. Возможно, Вас, участника сражений в Святой Земле, заинтересует следующее: доходившие до нас слухи о демонах-убийцах, состоящих на службе у неверных и прозывавшихся **Хашашин** , на самом деле оказались правдой. Когда Альфред рассказывал мне о Сыновьях Ассама, в глазах его читался страх, а если даже такое создание, как он, боялся этих чудовищ, то смею ли подвергать сомнению храбрость тех, кто пал под

их ножами? Я мог лишь помолиться за их души.

О грозившей мне опасности и слугах Каинитов

В эту вторую ночь признаний Альфред казался чем-то обеспокоенным. Он не мог отвести взгляда от темных окон. Малейший шум заставлял его вздрагивать, он мерил шагами мою хижину и – я не мог этого не заметить – был похож на зверя в клетке. На волка или большую кошку, которые знают, что за пределами хижины их поджидает лев. Из-за этого находиться в его кампании было не вполне приятно; несколько раз он прерывал рассказ и бросался к окну, пристально вглядываясь в ночь. В такие минуты я ясно видел, что его глаза горят красным, но не так, как глаза кошки, отражающие свет факела. Это было нечестивое, пугающее свечение. Всякий раз после этого он возвращался на свое место у стола, но весь облик его еще долго сохранял черты зверя.

Не в силах более сдерживаться, я спросил его, чего он так боится. Он ответил, что боится не столько за себя, сколько за меня. Многие из его сородичей не любят Церковь и ее служителей и, исповедовавшись мне, он вполне мог навлечь на меня их гнев. Я возразил, что он сам не так давно наглядно продемонстрировал, что никто из подобных ему не может приблизиться ко мне или же причинить мне вред тем или иным образом. Вместо ответа он извлек из-за голенища сапога длинный кинжал и прежде, чем я успел пошевелиться, вонзил его в стену за моей спиной.

Клинок пролетел так близко, что отрезал мне клок волос и поранил ухо. Я уверен, что Альфред, пожелай он, с равной легкостью мог попасть мне в глаз.

По-кошачьи улыбнувшись, Альфред сказал, что Каиниту, какими бы умениями он ни обладал, не надо приближаться ко мне, чтобы причинить мне вред, и что даже ходячие мертвецы не прочь вооружиться арбалетом и болтами. К тому же, у них есть слуги: люди, звери, и некие существа, не являющиеся ни зверем, ни человеком; Альфред назвал их **гулями** . Эти гули частично приняли в себя кровь Каинитов – что за дьявольская пародия на святое причастие! – хотя и были живы, и таким образом получили часть возможностей своего хозяина. Так как они по-прежнему дышат, они не полностью прокляты и могут безо всяких опасений приблизиться даже (как он сказал) к такому святому человеку, как я. Он намекнул, что Томас Беккет[8] был убит именно таким образом. Если же вспомнить обстоятельства смерти архиепископа, то слова Альфреда приобретают особо зловещее значение.

Впрочем, быстро добавил мой собеседник, не только люди могут стать *гулями*, и не все слуги Каинитов из их числа. Животные, пьющие кровь вампиров, приобретают сверхъестественную скорость и хитрость

и подчиняются приказам своих отвратительных хозяев. Среди тех, кто ходит к заутрене, есть люди, подчиняющиеся воле своих хозяев-вампиров, кто добровольно, кто – нет. Кажется, некоторые из вампиров могут соблазнять или приказывать – как им заблагорассудится, - и их словам нельзя не подчиняться. По их воле короли развязывали войны, принцы становились предателями и отцеубийцами, королевы соглашались на адюльтер и давали жизнь бастардам. Ничто под Небесами не поможет защититься от этих голосов.

Должен признаться, что при этих словах я вспомнил об аббате Даффиде и его гневе на меня, столь странном в обычно кротком священнике. Могло ли быть так, что чей-то ужасный голос из могилы приказал ему изгнать меня, так как я слишком долго говорил о вещах, которые Каиниты предпочитали хранить в тайне? Не знаю, так ли это, но в душе моей поселился страх.

По словам Альфреда, дикие животные тоже служат Каинитам. Мышь и крыса, волк и сокол – все они слышат зов ходячего мертвеца и подчиняются ему. Альфред был столь добр, что продемонстрировал мне, как это выглядит. Когда мы заговорили о других особенностях его собратьев, я осознал, что через окно, к которому он так часто подходил, за мною наблюдает множество глаз. Выглянув наружу, я увидел блестящие в темноте глаза – желтые, зеленые, оранжевые, красные. На меня смотрели сова, олень и волк. Казалось, все обитатели леса собрались под моим окном. Они просто наблюдали. Хищник не набрасывался на жертву, жертва не пыталась убежать. Они сидели там в полном безмолвии и ждали. Альфред подошел к окну. И сразу же все звери исчезли в лесу, не издав ни звука.

Да поможет нам Бог, но, похоже, Дьявол может сделать так, чтобы лев лежал рядом с ягненком.

После всего увиденного и предостережений Альфреда я уже не был уверен в своей способности противостоять злой воле этих Каинитов, если они пожелают причинить мне вред. Что толку в моей вере, способной испепелить эти проклятые души, если лишенное души животное вцепится мне в глотку или если трое гулей решат покончить со мной, как покончили с благословенной памяти архиепископом? Я постарался как можно больше узнать от Альфреда о Каинитах, которые, движимые проклятием, могут причинить вред даже скромному священнику вроде меня, а также достал и развернул меч, служивший мне в Святой Земле.

Альфред, казалось, был потрясен видом меча и несколько минут не мог продолжать рассказ. Наконец он признался, что слышал о кое-ком из своих сородичей, которые, еще до его прихода ко мне, были недовольны моим присутствием в лесу и уже обсуждали способы изгнания меня из своих владений. Потупив взгляд, он сказал, что своей исповедью намеревался предупредить меня и подсказать, каким

оружием я смогу защититься от этих извергов. Даже сейчас, когда мы разговариваем, продолжил он, они строят мне козни. Его присутствие станет мне защитой от их действий до тех пор, пока он не закончит исповедь, но что будет в первую же ночь после отпущения грехов? Он более не сможет охранять меня, а Каиниты отличаются завидным терпением.

Перейдя на шепот, он, совсем как ребенок, попросил разрешения защитить меня от Каинитов, ищущих моей погибели. Да простит меня Бог, но я дал это разрешение.

Едва лишь слова сорвались с моих губ, я понял, как жестоко я ошибся. Нет, не ошибся, но впал в грех. Ибо это было грехом, и привело к еще большим грехам, и до сих пор я продолжаю грешить против Бога и людей.

Альфред поднял голову, и в тот же момент я осознал некоторые истины. Всем своим видом он выражал нетерпение, а то, что он предложил, было воистину чудовищно. Впрочем, другое решение стало бы еще более чудовищным…

О казни зверя

Альфред заявил, что он знает имя и *domus* одного из Каинитов, который, по его словам, хочет погубить меня. Гаральд Лейфссон, Каинит, проклятый в те дни, когда норманны нападали на нас повсюду, от Витби[9] до Саутгемптона[10], каждый день погружался в землю не более чем в двух милях от того места, где стояла моя хижина, и именно он громче всех выступал за то, чтобы предать меня смерти. Гаральд уже несколько веков просуществовал в качестве вампира, и юнец вроде Альфреда не мог и надеяться одолеть его после захода солнца. Альфред лишь недавно приобрел свои силы, Гаральд же был стар и мудр, хитрый змей из давно прошедших времен.

Но, как надеялся Альфред, я мог бы напасть на Гаральда днем, когда он едва ли сумеет восстать и защитить себя, а сила моей веры оградит меня и ослабит моего врага. Упокоив этого Каинита, я позабочусь о собственной безопасности и избавлю мир от того, кто уже три века как должен лежать в могиле. Ни одна из этих целей не показалась мне недостойной, Альфред же, казалось, не мог поверить, что я согласился с его планом.

Его явное возбуждение встревожило меня, и я поинтересовался числом и местонахождением охранников Гаральда, а также их природой. Стареющему крестоносцу негоже в одиночку выходить против фаланги наводящих страх гулей, в противном же случае я мог показаться жалким трусом. Альфред, как оказалось, уже подумал об

этом. Он рассказал мне о численности и природе стражников Гаральда. Выходило, что старый викинг не доверял ни людям, ни обычным гулям, и его имение окружали свирепые псы, которых он кормил своей кровью и – страшно сказать – плотью тех крепостных, что не угодили ему.

Я начал обдумывать тактику нападения, ибо страх и гордыня слились в моей душе воедино и побудили меня принять этот безумный план. Воображение мое рисовало монстров с клыками, таящихся за дверью, поджидающих, когда я отойду ко сну, чтобы наброситься на меня и выпить мою кровь. Я с радостью согласился найти и уничтожить этого Гаральда, опасаясь, что иначе он найдет меня первым.

Альфред, также полный надежды, предложил помочь мне с ужасными псами, охраняющими Гаральда. Подойдя к окну, он смотрелся в ночь, и не успела свеча прогореть хотя бы на полпальца, как на поляну, на которой стояла моя хижина, вышел огромный олень. Гордый и спокойный, он стоял неподвижно, в то время как Альфред извлек свой кинжал из стены и подошел к зверю. Он положил руку оленю на холку, оба они, подобные призракам, не издали ни звука. Так, должно быть, было в Эдеме до Падения: человек и животное *in tranquilitas* . Затем олень дернулся, его гордая голова упала на устланную листьями землю, и я понял, как низко пал Альфред.

Быстро орудуя ножом, он разделал кровоточащую тушу на куски, одновременно объясняя мне, что хотя *гули* Гаральда и питаются его кровью, но не откажутся и от более земной пищи. Безо всяких сомнений, они жадно набросятся на оленину. Если в оленину будет добавлено снотворное или, если я решу, что адские псы заслуживают смерти, яд, то с собаками будет покончено заранее, и мне даже не придется хртавать меч из ножен, чтобы разобраться с ними. Конечно же, такой умелый травник, как я, должен знать снадобье, вызывающее сон, и не только сон…

Получу ли я прощение за то, что мгновенно вспомнил о масле растения, называемого аконитом?

Мы трудились почти всю ночь, обрабатывая разделанную тушу огромного оленя руками в перчатках, покрытых кровью и ядом. Меня сжигала лихорадка, я работал, стремясь как можно скорее покончить с этим. За час до рассвета я стоял, обремененный своим старым мечом и окровавленным мешком с кусками отравленной оленины. Наверное, кровь громко пела в моих венах, так как Альфред на всем пути к логову ужасного Гаральда бросал на меня странные взгляды.

Когда мы добрались до полей Гаральда, небо уже начинало сереть. Альфред попросил прощения за то, что более не в силах помогать мне, но прежде чем раствориться в тени деревьев, он вручил мне свиток, который, по его словам, понадобится мне. Затем он растаял в ночи, подобно призраку. Полный решимости дождаться рассвета, прежде чем

приступить к делу, я развернул свиток, полученный от моего юного проводника. Это была искусно нарисованная схема комнат и коридоров имения. На ней были указаны все хитроумные ловушки, избегнуть которых едва ли удалось бы и самому ловкому вору, не знающему об их расположении. Время, отпущенное мне Господом до рассвета, я потратил на изучение свитка, запоминая, на какие из досок пола можно наступать безо всяких опасений.

Лишь много дней спустя я задумался над тем, откуда же Альфред взял этот свиток. Воистину, ни он, ни его семья никогда не умели читать.

Но тогда подобные соображения не волновали меня. Битва и опасность манили меня, чего не было с тех самых пор, как мы, поверженные и разбитые, вернулись в Крак де Шевалье[11]. Моя ушедшая юность возвращалась ко мне, и я с нетерпением ждал рассвета, который не замедлил наступить.

Должен ли я рассказывать Вам о кровавых деяниях того дня? Об огромных псах с горящими глазами, которые окружили меня, едва лишь я ступил на лужайку рядом с имением Гаральда? О том, как они падали, отведав поднесенной им отравы, о тех почти человеческих криках, которые они издавали, когда аконит начал действовать? Должен ли я поведать о тех древностях, что хранились в имении, о сокровищах Византии и Вавилона? Об идолах и иконах, заваленных грудами драгоценностей, что были похищены у храцин и христиан? Должен ли я признаться, что Альфред знал не все и коридоры имения охранял слуга-человек, набросившийся на меня со скрамасаксом[12], когда я искал могилу его хозяина?

Должен ли я признаться в том, что хладнокровно убил человека? Благослови меня, отче, ибо я согрешил, и нет мне прощения.

О ложе и том, что на нем лежало

Наконец я добрался до того места, где покоился Гаральд. Он лежал на деревянной кровати, изукрашенной резными изображениями его старых языческих богов. Тор, Вотан, еще кто-то, кого я не могу назвать; их бородатые лица смеялись надо мной, когда я вытащил из окровавленного мешка деревянный кол, которым собирался обездвижить свою жертву.

На кровати лежал мальчик. Не безбородый юноша, как Альфред, а мальчик. Ему было восемь, может быть, девять лет; у него были золотистые волосы, свойственные шведам и нежное личико, способное умилить ангела. Щеки его были бледны, тело покрывала простая белая рубаха. Он дремал на богато расшитых одеялах, ни разу не пошевельнувшись, и дыхание не исходило из его уст. Рядом с ним лежала свернутая из тряпок кукла, какими обычно забавляются дети;

голова его покоилась на подушке из алого шелка.

Он не может быть чудовищем, подумал я. Здесь лежит мальчик, невинный мальчик. Лезвие меча проскрежетало по полу, но спящий не шелохнулся. Я протянул вперед руку, в которой не было кола, и осторожно коснулся лба ребенка, чтобы проверить, жив ли он.

В тот же миг глаза его широко распахнулись, и даже такой дурак, как я, понял, с чем имею дело. Потому что глаза его, синие, как покрытое льдом море, через которое он когда-то переплыл, были старше деревьев и холоднее льда. В них читался возраст, все прошедшие века проклятого существования. Рука моя все еще лежала у него на лбу, когда он открыл эти древние глаза и увидел меня, и тогда это создание с ангельским ликом *зашипело* на меня. Это было шипение змеи. Прекрасное лицо его начало обугливаться под моим прикосновением.

Хвала Господу за то, что вторая моя рука по-прежнему сжимала кол. Я уверен, что, воспользуйся я тогда мечом, он смог бы отразить удар и причинить мне тяжкий вред. Но кол все еще был у меня, и я воткнул его глубоко в грудь чудовища. Этого было недостаточно, он по-прежнему пытался вцепиться мне в лицо и клацал зубами, хотя из груди его изливались реки крови, а кровать под ним развалилась на части. Он завывал, как сумасшедший, и я выл вместе с ним, но никто не мог услышать нас, кроме мертвеца. И снова я поднял вверх руку с колом, и снова опустил ее, но на этот раз он увернулся, и я пронзил ему бок. Я сильно ранил его, потому что его рывки становились все отчаянней; он вцепился в мою руку, сжигавшую ему лоб.

И в третий раз я поднял кол и опустил его, и на этот раз, хвала Господу, он уже не мог сопротивляться. Его глаза по-прежнему были широко раскрыты, *mirabile dictu* , и я знал, что он все видит понимает, хотя толстый дубовый кол пронзил его сердце. Если бы мне хватило мудрости, я бы вынес этого Гаральда, это чудовище, наружу, под благословенные лучи солнца, и проверил бы истинность слов Альфреда. Я знал, что мальчик боится солнца, так как в его покоях не было ни окон, ни открытого пламени. Только богатая обстановка, тускло освещенная и заляпанная дважды использованной кровью.

Но тут во мне заговорил голос, голос Искушения. Передо мной лежала уникальная возможность узнать о Каинитах то, что неведомо ни одному из людей. Мои знания послужат Церкви и пойдут во благо всем христианам, которые смогут лучше защищаться от подобной опасности. Разве не изучаем мы сарацин, чтобы успешнее сражаться с ними в битвах? Разве не смотрим мы на их укрепления и не учимся у них? Так почему же нам не поступать точно так же с Каинитами, которые представляют опасность большую, чем Саладин[13] и еще десять известных мне человек вместе взятые? Нет, лучше забрать это чудовище по имени Гаральд туда, где я смогу изучать его и узнавать от

него, как возможно простым смертным справиться с этими порождениями Сатаны.

Я завернул его в окровавленные одеяла, следя за тем, чтобы кол не выпал у него из груди. Он был плотно укутан во многие слои ткани, и я был уверен, что ни один луч солнца не коснется его плоти. Казалось, одной моей близости было достаточно для того, чтобы у него появлялись волдыри. Я не хотел подвергать свою добычу еще большей опасности. Даже когда я связывал его, как убитого на охоте оленя, он ни разу не пошевелился. Только глаза его давали мне понять, что я имею дело не с пустой оболочкой, потому что в них жили ненависть и злоба, накопленные за три сотни лет.

Тогда я решил как можно скорее покончить с исследованиями и упокоить эту душу, предварительно предложив ему исповедаться.

Достаточно будет сказать, что я вернулся к себе в хижину с трофеем, незамеченный никем из людей или животных, еще до того, как солнце коснулось верхушек деревьев. Ткань, в которую я завернул Гаральда, и в самом деле оказалась достаточно плотной, и когда я расчистил место на столе и развернул его, он выглядел лишь немногим хуже, чем до переноски. Я тут же связал его широкими полосками кожи и привязал к столу, чтобы он не мог сбежать или навредить мне во сне, затем сжег окровавленные тряпки в очаге.

Я еще не покончил с этим, когда появился Альфред. Он, казалось, был в восторге от того, что со мной ничего не случилось, и жадно расспрашивал меня о дневной вылазке. Пока я готовился перейти к рассказу, он стоял у стола с Гаральдом и смотрел на него с той кошачьей улыбкой, что я уже видел у него прежде.

Он ни капли не удивился при виде своего врага с торчащим из сердца колом. Скорее, обрадовался.

О подчинении Каинита

Он потуже затянул ремни на нашем пленнике, попутно пояснив мне, что Гаральд, похоже, потерял большую часть своей мерзкой крови и сейчас почти беспомощен. Так бывает, когда Каиниту не хватает крови; эта живительная жидкость является своего рода топливом для всех их сверхчеловеческих свойств. Если им не хватает крови, они впадают в спячку или того хуже; получив подпитку, приходят в себя и восстанавливаются. Прежде чем он закончил, прошло немало времени, и все это время глаза бедного сумасшедшего мальчика следили за мной с нескрываемой ненавистью.

Когда Альфред закончил возиться с ремнями, он повернулся ко мне и пожал плечами. Вид у него был подавленный. Он рассказал мне все, что знал о Каинитах, кроме разве что слухов и сплетен. Но теперь у меня

был новый, более полезный источник информации в облике лежащего на столе обездвиженного Гаральда. По словам Альфреда, от этого «ребенка» я смогу узнать немало интересного. Я могу лишить его крови и посмотреть, что из этого выйдет, или же разозлить его, чтобы узнать пределы его сил.

Я возразил, что Божьему человеку негоже пытать даже такую тварь, как этот Гаральд (должен признать, что после случая со слугой я стал меньше доверять словам Альфреда), и что сегодня уже было пролито достаточно крови. Я не хотел больше смотреть на кровь.

Но Альфред настаивал. Это нечестивое создание, говорил он, которое бродит по земле со времен Этельреда Безрассудного[14], не заслуживает Божьей милости и моего сострадания. За прошедшие века он совершил столько невероятных злодеяний, что даже Каиниты содрогаются, слыша его имя. Поговаривают, что Гаральд, в подражание слепому Эдипу, зарубил своего сира и осушил источник, давший ему второе рождение. Чтобы утолить терзавшую его жажду и накормить своих ужасных псов, чьи трупы теперь гниют под вечерним ветерком, Гаральд убивал людей целыми деревнями.

И потом, продолжал Альфред, и я узнал искушающий голос, говоривший со мной в имении Гаральда, я должен подумать о тех полезных знаниях, которые я мог бы получить. Знания о том, как противостоять вампирам, об их слабостях и недостатках, ведь даже у такого создания, как Гаральд, есть свои слабости. Возможность изучить их лежит прямо передо мной. Эти секреты, заметил Альфред, хорошо послужат мне, если один из отпрысков или собратьев Гаральда узнает о моем местонахождении. Так как я убил одного из вампиров, на меня может пасть месть тех, кто знал Гаральда.

Значит, такова была моя судьба. Я убил вампира; теперь же мне предстояло глубже погрузиться в их мир крови и безумия, иначе кто-нибудь из них убил бы меня. Я убил человека, и единственно возможным искуплением для меня стали бы знания, важные для всего человечества. Я пошел на это, чтобы спасти душу Альфреда; возможно, мне удастся спастись самому и спасти злополучного Гаральда. Я знал, что даже если я сейчас упокою его, самому мне уже не вернуться к прежнему существованию. Я всегда буду бояться ночи и тех, кто таится в ней; я не смогу более мирно трудиться в саду и не смотреть на те травы, с помощью которых я отравил собак Гаральда. Нет, я не смогу вернуться назад, если же я буду стоять на месте, меня настигнет смерть. Все, что мне осталось – это идти дальше и надеяться, что милость Господня распространяется даже на таких тварей, как я.

Содрогаясь от отвращения к себе, я согласился. Так я обрек себя на вечное проклятие, так черная душа Альфреда и моя соединились, чтобы претерпеть вечные муки. С волчьей улыбкой Альфред протянул мне свой кинжал, все еще запятнанный кровью оленя, чья плоть стала

последней трапезой для псов. Разделанная туша все еще лежала за дверью хижины. В ночной тиши жужжание мух казалось особенно громким.

Что ж, по крайней мере, мое падение не стало бесплодным. Позвольте мне рассказать о том, что мы обнаружили, Альфред и я, когда подвергли Гаральда мукам, ведомым разве что демонам в Аду. Возможно, Вы или кто-то из Ваших владык ознакомятся с моими изысканиями и лучше вооружатся против врагов из рода Каинитов. Может быть, тогда мои действия и принесут мне прощение.

Об органах и жидкостях Каинитов

То, что мы узнали той ночью, было отвратительно, но вместе с тем столь захватывающе! Альфред сделал разрез в груди юного Гаральда (так как мое прикосновение по-прежнему вызывало у того агонию), чтобы я смог изучить внутренности, которые частично ссохлись, а частично – рассыпались в пыль. Если бы римский авгур обнаружил что-либо подобное в жертвенном животном, император, без сомнения, тем же утром лежал бы мертвым. Единственным исключением, не затронутым разложением, был желудок, пульсирующий и рубиново-красный. Разрезая ткани, я видел, как они пытаются срастись. Альфред заверил меня, что так будет то тех пор, пока Гаральд полностью не истощит свой запас живительной жидкости, затем же он больше не сможет восстанавливаться, так как у него не будет топлива, питающего огонь его тела.

Я внутренне воспротивился такому исходу, ведь это значило, что мои исследования быстро подойдут к концу, и в течение многих ночей мне придется изучать лишь иссохший костяк. Гаральда нужно кормить, сказал я, иначе его страдания окажутся бесполезными и мне придется прервать их «уколом милосердия».

Альфред согласился, но захотел узнать, из какого источника будет поступать питание для Гаральда. Я не могу быть этим источником: моя кровь будет гореть на его губах. Не подойдут нам и лесные звери: Гаральд ослаблен, и их крови ему будет недостаточно. Но это не может быть и другой человек, твердо заявил я, так как, даже пав столь низко, я не мог отдать живого человека на растерзание этим тварям. Альфред начал ругаться, но я не уступал, и в конце концов он неохотно согласился взять на себе обязанность кормить нашего пленника.

С ужасом и интересом я наблюдал за тем, как Альфред взял в одну руку окровавленный кинжал, другой же рукой он взялся за все еще торчащий в груди нашей жертвы кол. Не успел я понять его намерение, как он выдернул кол из тела со звуком, с которым палка выходит из болота. Гаральд сразу же начал отчаянно извиваться, пытаясь разорвать ремни, но в тот же момент Альфред провел лезвием ножа по своему запястью. Хлынула кровь, и Альфред приложил запястье ко рту

Гаральда, лицо его при этом приняло выражение, которое не могу обозначить иным словом, кроме как «похотливое».

Реакция Гаральда меня удивила. Может показаться, что Каиниты готовы питаться любой кровью, до которой смогут добраться, но в первое мгновение он попытался выплюнуть предложенную ему жидкость. Вскоре, однако, он прекратил сопротивляться и буквально впился в запястье Альфреда. Он напоминал бы сейчас младенца, приникшего к материнской груди, если бы не хищное выражение на мальчишеском лице. Оно странно контрастировало с похотливым выражением на лице Альфреда, и я снова задумался, в самом ли деле он ищет спасения, или же ему нужно нечто иное.

Наконец Альфред отнял руку и длинным, как у змеи, языком облизал место пореза, затем вновь воткнул покрытый запекшейся кровью кол в грудь пленника. Но меня – увы мне – больше заинтересован эффект, который нечестивая трапеза оказала на разрезы, сделанные ножом Альфреда в теле мальчика. Не веря своим глазам, я смотрел, как разрез, сделанный не более часа назад, затянулся, и на его месте не осталось даже шрама. Не осталось ничего, и остаток вечера Альфред, ради собственного развлечения и моего обучения, наносил лежащему навзничь телу Гаральда новые раны, чтобы мы могли определить, с какой скоростью они затягиваются. На исцеление некоторых из них потребовалось целых три дня и множества глотков из разреза на запястье Альфреда.

На рассвете Альфред ушел, а я погрузился в беспокойный сон. В тот день я забыл о своих растениях, и сон мой был полон падших ангелов с лицом Гаральда. Я проснулся, когда солнце, красное, как запекшаяся на губах Гаральда кровь, скрылось за деревьями. Через час Альфред уже был у меня, и мы продолжили нашу отвратительную работу.

О, если бы я никогда не позволял ему войти! Если бы я укрепил свое сердце против его просьб! Этот ребенок, чьих братьев я обучал катехизису, стал моим наставником в науке о Каинитах. Он посвятил меня в тайны вампирской плоти, и я все больше и больше становился похож на него, на создание, живущее от заката и до рассвета.

Однажды ночью Альфред вознамерился показать мне то, что варвары-германцы называют *Rothschreck*[15]. По очереди мы все ближе и ближе подносили факел к обожженному лицу Гаральда и ждали, когда же им овладеет неконтролируемый ужас. Я тщательно измерил дистанцию, на которой огонь вызывает у вампира такую реакцию; все эти сведения вы найдете в моем сообщении. Ужас в глазах Гаральда быстро превратился в безумие, а затем в нечто такое, что я не могу назвать, но вид чего был поистине страшен.

Позже Альфред рассказал мне, что многие Каиниты понимают, что внутри них живет Зверь, которого я сравнил с дьяволом, обитающим в

них и побуждающим их к совершению злодейств более страшных, чем им хотелось бы. Альфред поправил меня, сказав, что Зверь – это животное, живущее в любом человеке, а природа Каинитов позволяет ему сильнее проявлять себя, чем природа любого, даже самого темпераментного человека. Поэтому следующие ночи мы провели, дразня и выманивая Зверя Гаральда, пытаясь понять, что вызывает его к жизни, а что, наоборот, заставляет прятаться. Я, разумеется, не мог не вспомнить о медвежьей травле, но даже в закованном в цепи медведе бывает больше достоинства, чем мы оставили Гаральду.

Разумеется, на протяжении всех наших занятий Гаральда надо было кормить, и Альфред с радостью предоставлял свои услуги. Через две ночи после первого опыта Гаральд взбунтовался против трапезы, найдя кровь Альфреда более отвратительной, чем даже раны, которые мой собрат по проклятию наносил ему. Но после третьей попытки он охотно уступил, и в глазах его, обращенных на мучителя, читалось обожание.

На меня же он неизменно смотрел с ненавистью, вполне мною заслуженной.

Много ночей мы изучали его. Мы узнали, сколько ночей подряд Гаральд может провести без пищи и как на нем сказывается голодание; как на него влияет изъятие одного из внутренних органов; сколько ночей ему понадобится, чтобы отрастить отсеченные пальцы, кисти рук и даже конечности – о, что за пытки мы изобретали, и все во имя знания о тайнах вампиров, которое я мог бы передать Церкви!

Но по мере того, как беспокойней становился мой сон, все сильнее звучал во мне голос совести. Однажды жажда знаний покинула меня, и я понял, что снова волнуюсь о душе Гаральда – и даже о душе Альфреда. Тщательно закрыв окно плотной тканью, я приступил к опасному делу: подойдя к столу, я начал вытаскивать кол из груди Альфреда, чтобы разбудить его и поговорить с ним.

О клятве крови

Конечно же, он был слаб, ведь на дворе стоял ясный день. Он ненавидел меня и проклинал меня на всех языках, которые успел изучить за три столетия. Он пытался разорвать путы, но делал это весьма неловко, как человек, выпивший слишком много вина. В конце концов мне пришлось пригрозить ему светом солнца, и он затих.

Но мне нужно было не это. Я хотел услышать из уст Гаральда те же слова, что в свое время произносил Альфред, чтобы знать, что мой первый знакомый Каинит сказал мне правду. Поэтому я льстил Гаральду и подлизывался к нему, и приносил ему мелких зверушек, которыми он мог бы подкрепиться. Он неохотно благодарил меня, но только до тех пор, пока я не упомянул, что прежде воздерживался от такого способа кормления, так как Альфред заверил меня, что ему это не пойдет на

пользу. С тех пор он отказывался питаться тем, что я приносил ему.

Так продолжалось много дней. Ночами я направлял действия Альфреда – или думал, что направляю их; днем же добивался расположения Гаральда, чтобы попытаться спасти его. Я как бы раздвоился, часть меня жила днем, часть – ночью. И по-прежнему Гаральд любил Альфреда, своего мучителя, и ненавидел меня.

Наконец, одним особенно солнечным майским утром, я попытался вызнать у него эту тайну. Я не знаю, что овладело мною в тот день, но я пообещал убрать с окон всю ткань, защищавшую Гаральда от убийственного света, и оставить его на солнце, лишив возможности исповедаться. Тогда Гаральд смягчился и рассказал мне о причинах любви к моему Альфреду.

Выходило, что в крови Каинитов живет некая магия. Стоит лишь трижды отведать ее, и ты будешь навечно связан с тем, из кого ты испил. Гули и великие вампиры одинаково подчиняются Клятве крови, как это называется, хотя называть такую магию клятвой значит насмехаться над клятвами. Эти кормления в разгар вакханалии, эти деяния, которые я принимал за проблески милосердия в борющейся душе Альфреда, были лишь способом получить бесконечную любовь своего врага.

Шоры спали с моих глаз. Все стало ясно, я понял, что все разговоры Альфреда о раскаянии были лишь морковкой, подвешенной перед носом запряженной в телегу лошади, чтобы она двигалась в нужном направлении. Все мои действия, начиная с того момента, когда я впервые увидел Альфреда, были направлены на то, чтобы заработать ему любовь Гаральда. Хотя эта любовь и была вызвана Клятвой крови, Альфред получил бы слугу более могущественного, чем он сам, чья верность была бы непоколебима. И за все это я был в ответе.

В тот день я решил, что пора заканчивать с этим делом. Я предложил Гаральду исповедоваться, от чего он отказался, и убил его. Через час после того, как мой меч отделил его голову от туловища, он обратился в прах. Одно чудовище было уничтожено, но еще одно оставалось на воле. Не беспокоясь более о своей безопасности, я решил напасть на Альфреда, как только он переступит порог моей хижины, и, пользуясь силой веры, защищавшей меня, стереть чудовище с лица земли. Что же касается меня, то после этого я решил отправиться в паломничество в Кентербери, а оттуда – в Святую Землю, где я мог бы окончить свои дни в трудах и покаянии. Я слышал, что Саладин по-прежнему позволяет христианским паломникам посещать Иерусалим.

О том, чем все кончилось

Замысел был неплох, я и до сих пор так считаю. Если бы я остался тем человеком, каким был до того, как этот кошмар обрушился на меня,

он бы вполне удался. Увы, но я уже не тот человек. Той ночью Альфред пришел ко мне и я, не говоря ни слова, приложил руку к его лицу, надеясь выжечь эти жуткие красные глаза.

Ничего не произошло. Смеясь, он осторожно отвел мои руки от своего лица. Он сказал, что мы стоим друг друга: я уничтожил его драгоценного слугу, но он уничтожил меня. Моя вера ушла, сказал он, и впрямь, я уже не чувствовал ее в себе. И так мы стояли там, в темноте ночи, Каинит и потерявший веру священник, а по полу хижины был развеян прах ребенка, умершего триста лет назад.

Тогда я подумал, что раз я лишен веры, то Альфред может уничтожить меня. Но он улыбнулся своей волчьей улыбкой и спросил, не приму ли я его исповедь. Подавленный, я согласился. Что с того, что исповедь этого чудовища примет человек, не принадлежащий к духовенству? По божьей, но не моей, воле этому несчастному могло быть даровано спасение. Поэтому я приступил к таинству, находя успокоение в привычных словах и фразах. Альфред помнил многое еще с тех пор, когда он был жив, и терпеливо ждал до тех пор, пока я не попросил его перечислить все его грехи; затем же он проявил всю свою злую сущность.

Я лгал, отче, - это были последние его слова, обращенные ко мне. – клянусь ранами Христовыми, я часто лгал.

Затем, смеясь, он ушел в ночь. В пыльной, залитой кровью комнате остался сидеть священник, лишенный веры.

Вскоре после этого я нашел перо и начал записывать свои впечатления, надеясь, что эти записки помогут Матери Церкви и всем христианским королям Европы в уничтожении Каинитов. Клянусь Распятием, если все остальные каиниты похожи на Альфреда и Гаральда, то чем раньше последний из них будет обращен в прах, тем счастливее станут простые обитатели земли.

Что касается меня, то я по-прежнему сижу в своей разваливающейся хижине, по которой ветер развеял прах Гаральда. Я не могу вернуться к тому, чем я занимался раньше; селяне прозвали меня Черным священником и шепчутся о некромантии и поклонении Сатане. Я думаю, рано или поздно они решат сжечь меня, если, конечно, сородичи Гаральда не доберутся до меня первыми. Альфред же по-прежнему наблюдает за мной издалека. Иногда ночной порой я вижу блеск красных глаз и слышу, как животные окружают мою хижину.

Поступайте с этими записями, как Вам заблагорассудится, монсеньор. Я передаю судьбу всего храстианского мира в ваши руки.

Прощайте
Брат Оффа

[1] — Галльский язык — мёртвый кельтский язык, распространённый в Галлии до VI века, когда был вытеснен народной латынью. [Наверх]

[2] — Актеон, в греческой мифологии страстный охотник, обученный этому искусству кентавром Хироном, Актеон был превращён Артемидой в оленя за то, что увидел её купающейся, после этого он стал добычей своих собственных собак. [Наверх]

[3] — третий сын царя Давида, славился своею красотою и

роскошностью волос и был честолюбивого характера. Возглавил восстание против Давида и погиб. Узнав о смерти сына, Давид горько оплакивает его. [Наверх]

[4] — (фр.) приятного аппетита[Наверх]

[5] — Эдесса (Урфа) - месопотамский город на юго-востоке Турции (современный город Урфа). По преданию, в этом городе родились пророки Авраам и Иов. Был завоеван крестоносцами. [Наверх]

[6] — Битва при Гаттине (3-4 июля 1187 года) – сражение между рыцарями Иерусалимского королевства под предводительством короля Ги де Лузиньяна и войском мусульман под управлением Саладина. Сражение окончилось разгромом христиан и потерей Святого Животворящего Креста Господня. [Наверх]

[7] — Акра (Акка, в древности Акко) - небольшой город на северо-западе Израиля, расположен на небольшом мысе на северной стороне залива Хайфа в 16 км к северо-востоку от Хайфы. Назван по имени крестоносца Сен-Жана д'Акра. В 1104 во время 1-го крестового похода был завоеван Балдуином I. В 1187 Саладин отвоевал город. В 1191, во время 3-го крестового похода, Акру захватили Ричард Львиное Сердце и Филипп Французский, но в 1291 европейцы утеряли контроль над городом. [Наверх]

[8] — Томас Беккет (21 декабря 1118 — 29 декабря 1170), архиепископ Кентерберийский с 1162 до 1170. Вошел в конфликт с королем Генрихом II из-за прав и привилегий церкви и был убит сторонниками короля в Кентерберийском соборе. Почитается как святой и мученик как в Англиканской, так и Римско-католической церкви. [Наверх]

[9] — приморский город в английском графстве Йорк, в живописной местности, между двумя холмами, у впадения Эска в Северное море. [Наверх]

[10] — город и порт на южном побережье Великобритании, на берегу Ла-Манша. [Наверх]

[11] — **Крак де Шевалье** (Krak des Chevaliers или Crac des Chevaliers – «крепость рыцарей» на смеси французского и арабского). Замок возвышается на высоте приблизительно 500 м. над долиной Эль-Букейя в Сирии и занимает стратегическую позицию вдоль единственного пути из Антиохии в Бейрут и к Средиземному морю. С XII в. был резиденцией рыцарей ордена иоаннитов, или госпитальеров, в 1271 г. захвачен арабами. [Наверх]

[12] — большой однолезвийный прямой нож (иногда называемый

коротким мечом) с двуручным череном. Общая дли на 400- 750 мм, длина черена 170 мм, ширина 35- 40 мм, вес 660-720 гр. [Наверх]

[13] — Салади`н (1137 - 1193), Салах-ад-дин Юсуф ибн-Айюб; мусульманский полководец, основатель династии Айюбидов в Египте и Сирии. По происхождению курд. Главный оппонент крестоносцев, пользовался уважением в христианской Европе за рыцарские доблести: храбрость и великодушие к противнику. [Наверх]

[14] — он же Этельред «Неготовый», Aethelred the Unready (968 – 1016) - король Англии из Саксонской династии, правивший в 978 - 1013, 1014 -1016 гг. С пришествием его к власти закончилась полуторовековая эпоха процветания Англии и начался второй период ожесточенных войн с датчанами. [Наверх]

[15] — «Красный ужас», пирофобия. [Наверх]

‹ Вампиры: Темные Века (Vampire: The Dark Ages) вверх Глава 1: Вавилонская башня ›

Версия для печати

Все оттенки Тьмы

Глава 1: Вавилонская башня

Книга первая: Плоть и кровь

В лето Господа нашего 1148 я, вооружившись мечом и щитом, отправился к Эдессе. Я был безграмотен и необразован и верил, что понимаю все, что есть под Небом, и постиг все тайны мира и людей. Я был молод.

Задолго до того, как наша потрепанная армия достигла восточных пустынь, мы начали враждовать друг с другом. Вожди Второго крестового[1] похода постоянно ссорились, и мусульмане разбили нас еще до того, как мы добрались до места. Мне повезло – я выжил. В небе кружили вороны.

Я возвращался домой и нес с собой меч, который лишь однажды отведал крови, крови 15-летнего юноши, выскочившего на меня с копьем. Я устал, но мне еще хватало сил для того, чтобы отбирать или воровать еду. Я нес меч, как носят шрам, и мало кто на моем пути осмеливался бросать мне вызов. Вера моя ослабела, я стал старше. Мне казалось, что все испытания, отпущенные на мой век, остались позади. Я убивал. Я снова мог сделать это, поэтому грядущие дни меньше страшили меня.

Разве мог я знать, что Господь уготовил мне?

Глава первая: Вавилонская башня

Что этот мир, как не долина тьмы,
Где, словно странники, блуждаем мы?
Для отдыха нам смерть дана от бога.

- Кентерберийские рассказы. История рыцаря, Джефри Чосер[2]

Действие игры «Вампиры: Темные Века» разворачивается в конце XII века в средневековой Европе – Европе более неприглядной и страшной, чем та, что описывается в остальных частях «Мира Тьмы». Описанный нами мир позднего Средневековья практически полностью повторяет реалии настоящего двенадцатого века, поэтому дополнительную информацию по игре вы с легкостью найдете в местной библиотеке или книжной лавке.

Хотя действие игры в основном приурочено к XII веку, вы можете перенести события своей хроники в любой удобный для вас период. Информация, содержащаяся в книге, затрагивает практически весь период Средневековья, вплоть до раннего Возрождения; в зависимости от периода меняются только технологии и уровень развития. Впрочем, не стоит строго придерживаться существующей хронологии и исторических описаний – это ваша игра и вы вольны поступать по своему разумению.

Игроки, знакомые с линейкой «Вампиры: Маскарад», обнаружат в этой книге как уже известные, так и совершенно новые факты и описания. XX и XII века разделяет целая эпоха, и не стоит думать, что все в этом мире осталось неизменным.

Ролевая игра

«Вампиры: Темные Века» - это не только игра под руководством Рассказчика, но и ролевая игра. Участники не просто рассказывают свои истории, но отыгрывают их, примеряя на себя личину того или иного персонажа. Это не обязательно подразумевает актерскую игру, но все же предполагает некоторое вхождение в роль.

Ролевая игра – это своеобразное сочетание импровизации, актерства и следования правилам, изложенным в книге и обязательным для всех, участвующих в хронике. Вспомните, как вы играли в детстве: вы воображали себя рыцарем в сияющей броне или индейцем на тропе войны. Это была ролевая игра. Каждый раз, сражаясь с драконами на заднем дворе или возглавляя банду в набеге, вы участвовали в ролевой игре. Эти игры были частью вашей жизни; теперь же вы знаете, как они называются. К тому же, далеко не все, что мы делаем в детстве, можно назвать ерундой: примеряя на себя образ других людей, пусть даже на короткое время, мы учимся лучше понимать окружающих и себя самих.

Разумеется, мы далеко ушли от того, чтобы прятаться за качелями и с пеной у рта выяснять, что же быстрее: стрела или пуля из револьвера. Поэтому и были созданы правила, позволяющие

структурировать и оформлять рассказываемые истории. Приведенные в Шестой главе основные правила позволяют решать возникающие конфликты и определять характеристики задействованных в игре персонажей.

В «Темные Века» лучше всего играть небольшой компанией, максимум – пять человек. Эта игра требует слишком сильного личного вовлечения, чтобы доставить удовольствие в большой компании. Если игрокам приходится бороться за внимание мастера, загадка и очарование игры теряются. По нашему мнению, идеальная группа для такой игры – это Рассказчик и три игрока.

Рассказ

«Вампиры: Темные Века» несколько отличаются от тех игр, к которым вы привыкли. Прежде всего, в ней нет карт и столов. Во-вторых, один из игроков обязательно становится Рассказчиком – тем, кто придумывает истории и управляет ими. Рассказчик описывает события, произошедшие в результате действий или слов игроков, он определяет, удалось ли персонажам задуманное или нет, страдают они или радуются жизни, живы они или нет. Это налагает на Рассказчика определенные обязательства и ограничения, но и приносит ему удовлетворение, так как именно он является создателем мира фантазий для игроков.

Первая обязанность Рассказчика – убедиться, что игроки хорошо проводят время. Чтобы добиться этого, надо рассказывать хорошие истории. Но, в отличие от обычных рассказчиков, мастер не просто рассказывает истории: он создает скелет истории и позволяет игрокам, вжившимся в роль, нарастить на него плоть. Должен сохраняться баланс между рассказом и управлением, игрой и историей. Иногда

мастер описывает окружающую обстановку или события (например, в том случае, если персонажи спят), но чаще всего ему приходится решать, что последовало за словами и действиями персонажей – и решение это должно быть быстрым, беспристрастным и логичным.

В качестве Рассказчика вы применяете и трактуете правила, но не забывайте и о втором аспекте своей должности – игрокам должно быть интересно. Данная книга призвана помочь вам в создании интересной игры. Она не облегчит обязанности Рассказчика, но поможет вам исполнить их наилучшим образом.

Более подробно обязанности Рассказчика рассмотрены в Восьмой главе.

Игроки

Большая часть людей, участвующих в игре, будет не Рассказчиками, но игроками, вошедшими в образ центральных персонажей истории. На игрока возлагается меньше обязанностей, чем на Рассказчика, но при этом от него требуется больше внимания и усилий.

В качестве игрока в «Вампирах: Темные Века» вы примеряете на себя образ вампира, или Каинита, придуманного вами, и отыгрываете его на протяжении всей хроники. Жизнь вашего персонажа зависит от вас, так как именно вы решаете, как он ведет себя и что говорит. Ваши слова – это слова вашего персонажа, за исключением вопросов к Рассказчику и описания действий. Рассказывая другим игрокам о действиях персонажа, вы становитесь частью развивающейся истории.

Игрок пытается поступать так, чтобы его персонаж преуспел, иными словами «победил в игре». Это очень важный элемент игры, так как именно он позволяет создать напряжение и привлечь внимание к особо важным моментам.

Очень часто после описания «вашего» действия вам придется бросать кубики, чтобы выяснить, удалось ли вам задуманное или нет. Характеристики вашего персонажа, ваши слабые и сильные стороны влияют на выполнение вами тех или иных действий. Действия – очень важный элемент игры, так как именно они позволяют персонажам менять мир вокруг себя и влиять на ход истории.

Персонажи – основная часть истории, так как именно вокруг них строится весь сюжет; без персонажей нет истории. Именно персонажи, а не указания Рассказчика, позволяют истории развиваться.

В какой-то мере вы одновременно являетесь игроком и Рассказчиком, вы можете предлагать свои идеи по поводу истории, мастер же может принять их или отвергнуть. В конец концов, важнее всего сама история, а не ваш отдельный персонаж. Персонаж – это инструмент,

позволяющий создать хорошую историю.

Персонажи

Можно сказать, что все мы – персонажи, состоящие из привычек и воспоминаний, навыков и приобретенного опыта. Все, чем мы являемся, все, что мы пережили, отражается на наших словах и поступках. Но в процессе игры нам предлагается на время отказаться от собственных воспоминаний и образов и примерить чужие. Этот захватывающий эксперимент позволяет нам приобрести опыт, недоступный нам в обычной жизни. В конце концов, кому из нас доводилось прогуливаться по зубчатым стенам замка или мчаться на охоту в предрассветной дымке?

В этом-то и заключена основная прелесть ролевой игры: притворяясь кем-то еще, мы можем достичь невозможного. Основная же сложность ролевой игры заключается в создании правдоподобного персонажа.

Ваши персонажи частично будут копировать вас. Это неизбежно, так как если в них не будет ничего от вашей жизни, вы не сможете вдохнуть жизнь в них. С другой стороны, хороший персонаж не должен просто повторять вас. Каждый день вы остаетесь самим собой, так почему бы не стать кем-то еще, когда есть такая возможность? Чтобы создать правдоподобного персонажа, ему нужно придать воспоминания и побуждения, которыми он будет руководствоваться, придумать ему мечты и мелкие странности, которые сделают персонажа чем-то большим, чем просто вашим отражением. Каждый персонаж – уникальное сочетание вашего опыта и вашей фантазии.

Персонажей «Темных Веков» создавать довольно просто. Чтобы проработать все Характеристики и основные показатели, требуется всего лишь несколько минут. Куда больше усилий потребуется для превращения набора слов и цифр в живого, дышащего персонажа. Вам придется немало потрудиться, чтобы своей фантазией оживить придуманное вами существо. Доктор Франкенштейн без особого труда собрал своего монстра из частей трупов, но приложил немало усилий, чтобы вдохнуть в него жизнь.

Более подробно процесс создания персонажей описан в Пятой главе.

Котерия[3]

Подразумевается, что все персонажи будут союзниками и на протяжении истории будут действовать в команде. Это не значит, что они повсюду будут ходить только все вместе, но они будут, в случае чего, прикрывать друг другу спины; у них будут общие амбиции. Такие группы вампиров, называемые котериями (*coterie*), можно встретить повсюду, от самых убогих трущоб и до коридоров власти. В обычном случае котерия, составленная из персонажей игроков, будет объединять

в себе всех молодых вампиров округа, если только речь не идет о таких крупных городах, как Венеция или Константинополь. Если вампиры были вынуждены объединиться под влиянием общих интересов, для защиты от общего врага или просто в целях выживания, они быстро заметят, что вместе им проще защитить себя. Молодой Каинит в одиночку столкнется с куда большим числом трудностей, чем в группе; именно от группы рано или поздно будет зависеть ваш персонаж. Именно котерии объединяют персонажей и позволяют им работать вместе на протяжении всей истории

Победители и проигравшие

В игре «Вампиры: Темные Века» нет одного-единственного победителя, так как поражение всех остальных игроков не является целью игры. Чтобы победить, вам придется сотрудничать с другими игроками. Так как это игра-рассказ, один человек просто не может стать победителем. Скорее уж, он проиграет, так как очень сложно удержать персонажа от постепенного сползания в безумие. Основная задача в игре – продержаться как можно дольше и получить как можно больше впечатлений от существования на грани трагедии.

Единственный показатель успеха в игре – выживание персонажа. Если у персонажа имеется какая-либо цель, например, месть, то достижение этой цели тоже считается победой. В конце каждой истории персонажи что-то приобретают или теряют. Если персонажи узнают, что предполагаемый убийца – вампир, и им удается остановить его, то можно считать, что они «выиграли». Если же им не удается выяснить, кто стоит за убийствами (не говоря уже о том, чтобы прекратить их), то они проигрывают, хотя сами могут узнать об этом слишком поздно.

Чтобы достичь хотя бы частичной победы, персонажам приходится сотрудничать. Они оберегают друг друга и доверяют партнерам. Мир позднего Средневековья настолько опасен, что выжить в нем без надежных друзей практически невозможно.

Помощь в игре

По большей части линейка «Вампиры: Темные Века» предназначена для игры за столом. Хотя для нее не требуется особая доска, все же для использования некоторой части реквизита нужна ровная поверхность. Вам потребуются кубики, карандаши и бумага, а также копии листа персонажа. Используются 10-гранные кубики, которые можно найти в любом магазине игровых принадлежностей. Рассказчику может понадобиться бумага для набросков обстановки (чтобы понятней описать ее игрокам), а также другой реквизит, по мере необходимости предъявляемый игрокам (рисунки, свечи, шарфы – все, что может оживить игру).

Отыгрыш «в живую»

Живой отыгрыш может стать самой захватывающей и интересной частью игры «Вампиры: Темные Века». Отыгрыш напоминает игру актеров в театре: игроки разыгрывают эпизоды, придуманные и озвученные Рассказчиком. Это повышает напряжение в игре и позволяет приобрести ценный опыт.

Обычно игроки проговаривают все слова персонажей и описывают их действия. При «живом» отыгрыше игроки на самом деле выполняют приписываемые персонажам действия (в разумных пределах) и произносят нужные слова. Они встают, ходят по комнате, читают письма, пожимают друг другу руки, бросаются к окну, чтобы посмотреть, что там происходит. Воображение при этом не теряет своей значимости; Рассказчик может в любой момент прервать отыгрыш, чтобы описать ситуацию или обстановку.

При таком отыгрыше кубики не используются; применяются специальные правила, приведенные в линейке **Mind' s Eye Theatre** от White Wolf. По большей части все решения принимаются в процессе отыгрыша. Рассказчик учитывает характеристики персонажа, когда принимает решение об успешности того или иного действия (например, взлома замка). Также Рассказчик отвечает за действия персонажей, которыми сам управляет в течение игры.

Правила

Чтобы «живая» игра проходила гладко и безопасно, требуется соблюдать некоторые правила. Эти правила относятся ко всем играм, подразумевающим «живой» отыгрыш. В первую очередь следует позаботиться о безопасности.

- **Никаких прикосновений:** игрок не должен бить или толкать другого участника игры. Никакого отыгрыша сражений – исход всех схваток решается бросками кубиков. Если игроки или помощники мастера слишком увлеклись отыгрышем и вошли в роль, Рассказчик может объявить перерыв и напомнить о правилах. Игроков, постоянно нарушающих правила, можно удалить из игры; действие можно перенести на стол и решать все вопросы с помощью кубиков.

- **Никакого оружия**: если реквизит подразумевает применение его на другом игроке, его нельзя использовать. В игре не допускается использование настоящего оружия или его хкетов. Помните о первом правиле!

- **Игра ведется в пределах дома или отведенной для игр территории**. Убедитесь, что все, кто находится на данной территории, понимают, чем вы в данный момент заняты. Не следует пугать случайных прохожих своими действиями и словами. Если игра проводится за пределами дома, убедитесь, что она не мешает никому из посторонних.

- **Умение вовремя остановиться**: когда мастер объявляет перерыв, все действия немедленно прекращаются. Слово мастера – закон (*особенно* во время «живого» отыгрыша).

Становление

Момент, в который человек становится вампиром, незабываем, так как это процесс весьма болезненный и травмирующий. Вампир создается тогда, когда другой вампир выпивает всю его кровь, тем самым убивая его. Но прежде чем наступит окончательная и бесповоротная смерть, сир пронзает себе кожу и вливает некоторое количество крови в рот жертвы. Это пробуждает жертву, которая начинает пить из открытой раны на теле сира. Все, что требуется для преображения, – это отсутствие собственной крови и малая толика крови сира.

Большинство вампиров принадлежат к родовому древу своего сира и, следовательно, к его клану. Принадлежность к тому или иному клану определяет, какими Дисциплинами владеет вампир в начале игры, а также его слабые стороны. Часто персонажи, принадлежащие к одному клану, помогают друг другу и являются союзниками, хотя так происходит не всегда.

На протяжении следующих лет и даже десятилетий новорожденный вампир остается рядом со своим сиром. Он учится или ничего не делает, его балуют или не обращают на него внимания, контролируют каждый его шаг или дают ему полную свободу. Но до тех пор, пока сир не решит отпустить его и не представит князю данной местности, он не является членом вампирского сообщества.

Голод

Вампир должен питаться; это требование распространяется на всех и объединяет вампиров. Голод – это не просто потребность, это всепоглощающая страсть. Жажда крови – это проявление инстинкта выживания, так как только кровь позволяет вампиру существовать. Кровь не обязательно должна быть человеческой, и даже если вампир насыщается кровью человека, жертва не обязательно должна погибнуть (хотя охваченные жаждой вампиры часто забывают обо всем, получив доступ к драгоценной влаге, и осушают жертву до последней капли). Зубы вампира оставляют на теле жертвы лишь крохотные ранки, которые исчезают, если вампир зализет место укуса.

Так как сир никогда не возвращает своему отпрыску *всю* забранную у того кровь, очень скоро молодой вампир начинает страдать от неукротимого голода. Так как у новообращенного нет нужного опыта, внезапно охвативший его голод становится всепоглощающим. Новичку приходится постоянно бороться с собой, применяя Силу воли, и даже в этом случае его может охватить безумие, если источник крови окажется

слишком близко от него. Вампиру нужно постоянное питание, обычно раз или два в неделю.

Природа Зверя

Что значит быть вампиром? Каиниты не являются людьми, хотя и сохраняют человеческий облик. Они отличаются от смертных и во многом враждебны им. Внешность обманчива, и думать, что вампиры похожи на нас, опасно. Но все же в них осталось что-то человеческое, их можно сравнивать с нами. Сравнив вампира и человека, можно понять, в чем заключаются слабости Каинитов, какими особыми способностями они обладают.

Нужно постоянно помнить, что, поскольку основные потребности вампиров сильно отличаются от человеческих, их желания и мечты тоже отличны от наших. Единственная пища, которая им нужна, - это кровь, но кровь нельзя купить на ближайшей сельской ярмарке. Вампиры по природе своей хищники, и хотя они часто отвлекаются на мечты о господстве над миром Каинитов и их жертв, все же они не могут отказаться от своей сущности.

Большинство вампиров, переживших первые несколько лет после становления, вырабатывают своеобразную философию, позволяющую им существовать от ночи к ночи и уравновешивать страсти таящегося в них Зверя эмоциями собственной души. Эти системы верований часто называют Путями или Тропами, так как они помогают вампиру в его бессмертии, определяя для него этическую систему, неизменную в этом хаотичном мире.

Общество Ночи

В Средние Века по Земле бродило не так уж мало потомков Каина. В городе с населением в 10000 человек проживало около дюжины вампиров, и еще полдюжины – в ближайших пригородах и деревнях. Князья часто утрачивали власть над своими подданными и не могли контролировать юнцов, которые

сами стремились стать сирами. Кое-кто из Каинитов отказывался от охоты на людей, вместо этого находя тех, кто добровольно отдавал кровь, или же питаясь кровью животных.

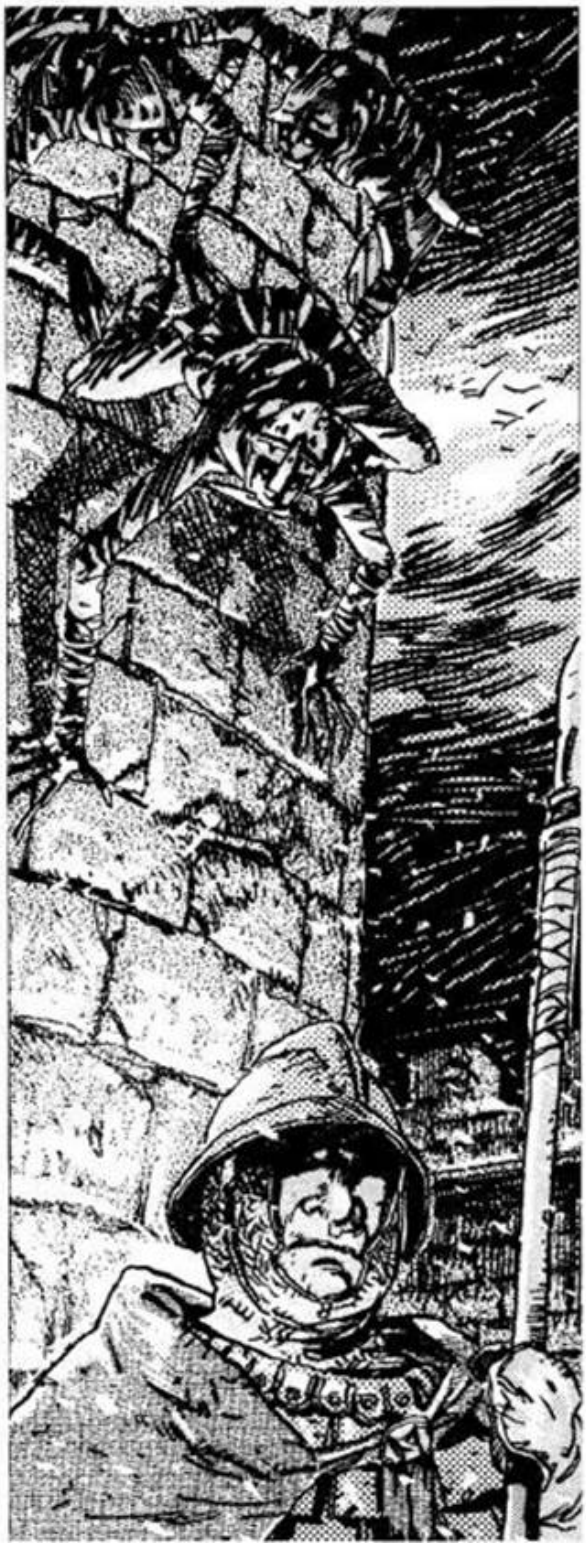
Это было прекрасное, хотя и очень опасное для вампиров время. С одной стороны, это эпоха страха и суеверий, слепого повиновения и повседневной жестокости. Если хижина расположена слишком далеко от остальных жилищ деревни, никто не услышит криков ее обитателей, чьи высушенные останки найдут в лучшем случае через сезон. Жизнь стоит дешево, ее легко отобрать, и мало кто решается отрицать право сильного подчинять – или уничтожать – тех, кто слабее. С другой стороны, для Каинитов это было время ужаса. Слишком мало мест, где можно было бы укрыться от солнца и факелов, а дороги опасны из-за бандитов и рыскающих повсюду Люпинов. Это эпоха веры, когда в душе последней крестьянки могла таиться сила, способная отогнать самого могущественного владыку вампиров. Ночи Каинитов были полны величайших опасностей и чудеснейших находок. Повсюду, от дельты Нила до Иберийского полуострова, от мусульманского Иерусалима до тевтонского Шварцвальда[4], царила тьма, озаряемая лишь вспышками факелов да блеском красных глаз.

Возможности и опасности

С первого взгляда может показаться, что в Средние Века Каиниты занимали куда более прочное положение, чем их потомки в XX веке. Это были вампиры ранних поколений, куда более сильные, чем те, кто получит становление через 800 лет. Им не нужно было беспокоиться о врагах, владеющих самыми современными средствами связи и новейшим оружием. Они не боялись фотографий, им не приходилось в мельчайших деталях соблюдать Маскарад.

Но не стоит думать, что у них не было своих проблем. Во-первых, человеческие поселения были меньше. В большинстве городов население не превышало 10000 человек, поэтому было легко обнаружить чужаков; не было еще тех безликих миллионов, среди которых так просто найти жертву. По улицам ходили патрули. В каждом доме горел открытый огонь, легковоспламеняющиеся постройки освещались свечами и факелами. Вампирам было очень сложно перемещаться с места на место, так как практически любой вид транспорта подразумевал пребывание на открытом солнце.

К тому же Каиниты в средние века были лишены множества удобств, которыми наслаждаются современные вампиры. Это был мир, в котором вся торговля велась только при свете дня, где не было 24-часовых магазинов. Это был мир без телефонов, такси, автоответчиков и компьютеров; если вампир хотел поговорить с человеком, ему приходилось делать это при личной встрече. И, наконец, Каиниты жили среди людей, которые знали об их существовании и считали их отродьями дьявола. Хуже того, вера людей наделала силой церковные



ритуалы, и немало служителей церкви могло нанести вред вампирам или даже убить их.

И, разумеется, нельзя забывать о Люпинах – этих заклятых врагов вампиров, которые тогда были намного могущественней, чем сейчас, - непредсказуемых феях, призраках и хитроумных магах.

Организация

Путешествия по средневековой Европе длятся долго и сопряжены с большими опасностями, поэтому возможность общения сильно ограничена. Трудно передавать сведения и приказы. Нет крупных сект, наблюдающих за Каинитами. Есть лишь старейшины кланов и князья, пытающиеся оказать давление на соседей ради достижения самых разнообразных целей.

Кланы

Самые значимые, могущественные и многочисленные кланы – это Вентру, Цимисхи, Ласомбра, Бруха, Носферату, Малкавиан, Каппадокийцы и Гангрел. Вдобавок к ним существует недавно появившийся клан Тремер, а также Сеттиты, Ассамиты и Тореадор (в Европе их очень мало). Равнос время от времени наведываются сюда с Востока, остатки дьявольских хра скрываются в тайных убежищах где-то на континенте.

Каиниты и смертные

В средние века в Европе было мало крупных поселений, и население даже таких городов, как Мадрид, Венеция и Константинополь, было ничтожно по сравнению с численностью «стада», ныне населяющего Париж, Лондон и Нью-Йорк. Люди редко покидали свои жилища после наступления темноты, они вставали на рассвете и ложились спать с заходом солнца, с точностью до наоборот копируя жизненный цикл охотящихся на них вампиров. Церковь владеет силой истинной Веры, способной справиться с порождениями ночи, в особенности же с теми

неупокоенными тварями, под покровом тьмы что покушаются на кровь прихожан. Зная об этом, можно решить, что в городах обитает мало вампиров… но на самом деле все не так.

Разумеется, в те времена вампиры не были столь многочисленны, как сейчас, но уже тогда перенаселение стало всерьез угрожать существованию Каинитов. Многие из них перемещались в ночи, подобно темным лордам, используя свои умения для подчинения и запугивания местного населения и превращения его в послушное стадо. Территория хорошо охранялась, и покушение на стадо другого вампира (если об этом становилось известно) было наилучшим способом довести себя до окончательной смерти.

Между вампирами сохраняются довольно напряженные отношения, так как слишком много Каинитов претендует на ограниченные ресурсы. Князья пытаются сохранить охотничьи угодья и владения своих подданных, не привлекая при этом внимания местных властей, но зачастую это трудно сделать. Несложно понять, почему вскоре после этого исторического периода была организована Инквизиция, чьей задачей было сдержать все увеличивающийся поток неупокоенных, угрожающих добрым людям Церкви.

К тому же, так как вампиры не могут участвовать в обычной человеческой жизнедеятельности – будь то торговля или развлечения, - тем, кто жаждет власти в обществе смертных, приходится действовать через подставных лиц и посещать те редкие пиры и праздники, что проводятся в благородных домах после захода солнца, когда простонародье уже отошло ко сну. В таких условиях существования взаимоотношения вампира с гулями, прислужниками, союзниками и приближенными приобретают немалое значение.

Словарь

В среде Каинитов используется особенное наречие, немало позаимствовавшее из разных языков и придающее привычным человеческим словам новые значения и оттенки смысла. Можно с легкостью определить, к какому поколению принадлежит вампир, вслушавшись в его речь. Язык молодых вампиров резко отличается от языка их старших собратьев. Неправильное употребление слова в той или иной обстановке считается серьезным нарушением этикета.

Часто используемые понятия

Ниже приведены термины, довольно часто встречающиеся в речи вампиров в Темные Века.

Геенна – окончание Третьего Цикла, неизбежный Армагеддон, когда Патриархи воспрянут ото сна и пожрут всех вампиров.

Голод – как и у людей и животных, потребность в пище. У вампиров голод намного сильнее, чем у людей, и способен оттеснить на задний план все остальные потребности и желания.

Гуль – слуга, созданный из смертного путем наделения его частичкой крови вампира (кровь смертного при этом не выпивается).

Джихад (Священная война) – тайная война, ведущаяся между немногими уцелевшими вампирами третьего поколения, в которой молодые вампиры используются в качестве пешек. Также это слово употребляется для обозначения любой вражды или боевых действий между вампирами.

Дитя – используется по отношению к молодому, неопытному или глуповатому вампиру. Множественная форма – «дети».

Домен (владение) – надел, закрепленный за вампиром.

Желторотик – юный, недавно созданный вампир. См. также «Новообращенный», «Детеныш».

Зверь – побуждения и инстинкты, обращающие вампира в чудовище. См. также «Человек».

Каитифф – вампир без клана; часто используется в качестве бранного слова. Вампиры не слишком жалуют тех, кто не принадлежит ни к одному из кланов.

Клан – группа вампиров, обладающих сходными мистическими и физическими характеристиками.

Клятва крови – самая прочная связь из возможных между вампирами; получение крови в обмен на признание господства. Дает мистическую власть над тем, кто был связан этой клятвой.

Книга Нод (Книга Поклона) – «священная» книга Каинитов, содержащая информацию об их происхождении и ранней истории. Никогда полностью не была опубликована, хотя известно, что многие ее фрагменты переводились на разные языки.

Князь – вампир, заявивший о своей власти над определенной территорией, иногда называемой леном, и способный удержать эту власть. Используется наряду с терминами «лорд», «сюзерен», «барон» или «шейх» (зависит от местности).

Кровь – наследие вампиров. То, что делает вампира вампиром.

Люпин – оборотень, извечный враг вампиров.

Поколение – количество «звеньев» между вампиром и таинственным Каином. Прямые потомки Каина были вторым поколением, их порождения – третьим и т. д.

Поцелуй – поглощение крови жертвы, процесс поглощения крови в целом.

Принятие – момент, когда человек становится вампиром; превращение из смертного в Каинита. Также называется Становлением.

Сир – родитель-создатель вампира, используется для обозначения как мужчин, так и женщин.

Сосуд – потенциальный или уже использованный источник крови, обычно – человек.

Становление – превращение смертного в вампира. Вампир полностью выпивает кровь жертвы, после чего делится с ним частичкой своей крови.

Старейшина – вампир старше 300 лет. Старейшины считают себя самыми могущественными из вампиров и часто ведут свой собственный Джихад.

Убежище – дом вампира или место, где он спит.

Человек – частичка Человечности, оставшаяся в вампире. Позволяет сдерживать порывы и инстинкты Зверя.

Элизиум – места, где встречаются старейшины; обычно это места культурного досуга.

Старые формы слов

Ниже приводятся выражения, используемые старейшинами и вампирами древности. Хотя молодые вампиры редко употребляют эти слова в своей речи, в обществе уже немало поживших Каинитов они встречаются довольно часто. Старейшин часто можно опознать по используемым ими словам.

Амарант – процесс поглощения крови другого Каинита.

Голконда – состояние, к которому стремятся многие вампиры; позволяет достичь равновесия между потребностями и голосом совести. Для многих Каинитов это – единственный путь к спасению. Как и нирвана смертных, это состояние часто обсуждается, но достичь его смогли немногие.

Детеныш – презрительное наименование собственного потомка.

Диаблери – поглощение крови другого вампира, как по нужде, так и из прихоти. См. также «Негодяй».

Единокровный – родственник по крови, обычно – младший.

Жидкость – кровь.

Каинит – вампир.

Котерия – группа Каинитов объединившаяся ради безопасности и помощи друг другу. См. также Выводок.

Новообращенный – молодой, недавно созданный вампир. См. также «Желторотик», «Детеныш».

Обычай – право князя на власть, а также законы, правила и обычаи, введенные отдельно взятым князем.

Опекун – вампир, наложивший Клятву крови на другого вампира, трижды напоив указанного вампира своей кровью. См. «Клятва крови».

Осирис – вампир, окруживший себя смертными последователями и гулями и объединивший их в секту, что позволило ему без труда поддерживать существование. Сейчас эта практика менее распространена, чем в прошлом.

Отшельник – вампир, отказавшийся от принадлежности к сообществу вампиров и не подчиняющийся князю.

Патриарх – один из старейших вампиров, принадлежащий к третьему поколению. Участник Джихада.

Потомство – собирательное наименование всех вампиров, созданных одним сиром. Термин «потомство» считается менее официальным и имеет уничижительный оттенок.

Прозрение – фантастический танец, последний этап на пути к Голконде.

Раб – вампир, попавший под Клятву крови и находящийся под властью другого Каинита.

Родовое древо – родословная вампира, считается по Становлению.

Свод законов – кодекс вампиров, создание которого приписывают Каину. Содержит библейские нормы права – око за око, зуб за зуб.

Сирена – вампир, соблазняющий смертных, но не убивающий их. Он погружает смертных в глубокий сон и берет у них некоторое количество

крови.

Слуги – смертные, прислуживающие хозяину-вампиру. Обычно это или гули, или люди, находящиеся под ментальным контролем вампира. Иногда этот контроль бывает столь полным, что жертва ничего не может делать по своей воле.

Служитель – «молодой» вампир, уже не являющийся новообращенным, но еще не перешедший в категорию старейшин.

Стадо – презрительное название человечества, обычно используется в противовес понятию «Каиниты».

Старец – старейшина, покинувший общество остальных вампиров. Многие старцы входят в Инконню.

Третий смертный – согласно Книге Нод, Каин, прародитель всех вампиров.

Чернь – смертные, чаще всего – необразованные и легко управляемые массы, вызывающие отвращение. Обычно именно они служат источником пищи для вампиров.

Как пользоваться этой книгой

Эта книга представляет собой руководство, позволяющее вам создавать и отыгрывать собственные истории. Помните, что она не является истиной в последней инстанции – решающее слово всегда остается за Рассказчиком. Содержащаяся в книге информация должна использоваться как основа для ваших хроник, но истинным руководством для вас будет ваше воображение.

Книга делится на Книгу Первую, Вторую и Третью. В Книге Первой описан мир, в котором происходят события игры. В Книге Второй рассказывается о создании нового персонажа и начале игры. В Третьей Книге содержаться информация для Рассказчика, в том числе и советы по выходу из затруднительных ситуаций и структуре хроники, а также описание противников, с которыми могут столкнуться персонажи.

Глава 2: Мир (сеттинг) содержит описание средневековой Европы, основные характеристики данного исторического периода, а также рассказ о менее известной истории Мира Тьмы.

Глава 3: Кланы – подробное описание линий крови живших в ту эпоху вампиров, рассказ о взаимоотношениях между ними.

Глава 4: Персонажи рассказывает о создании персонажа, об Атрибутах и Способностях, описывающих персонаж.

Глава 5: Дисциплины содержит описание присущих вампирам сверхъестественных способностей.

Глава 6: Правила содержит основные правила игры, позволяющие перевести идеи и задумки в броски кубиков.

Глава 7: Системы описывает способы решения спорных ситуаций в игре, показывает, как те или иных Характеристики персонажей увеличиваются или уменьшаются в процессе игры.

Глава 8: Ведение сессий знакомит начинающих мастеров с искусством рассказа, содержит некоторые полезные предложения и советы по ведению хроники.

Глава 9: Противники содержит информацию о врагах Каинитов и прочих персонажах, с которыми вампиры могут столкнуться на своем пути: людях, фантастических и обычных животных, оборотнях, феях, призраках и магах.

Источники

Фильмы и сериалы

«Имя Розы»[5] - возможно, самый лучший из фильмов о средневековье. Книга еще лучше, так что стоит потратить время и насладиться подробными описаниями и неожиданными поворотами сюжета.

«Робин и Мэриан»[6] (с участием Шона Коннери и Одри Хепберн) – хороший, приближенный к реальности фильм с довольно мрачным концом.

«Джабервоки»[7] - может, это и комедия, но грязные городские улицы и жестокие схватки, представленные в фильме, вполне отражают дух средневековья в Мире Тьмы.

Эпизоды с братом Кадфаэлем в сериале *Mystery!* (PBS)[8] с участием сэра Дерека Якоби хорошо передают атмосферу средневековья, в них прекрасно показан облик людей и селений того времени. Если сериал недоступен, можно обратиться к книгам Эллис Питерс[9], по которым он был снят. В книгах вы найдете немало интересных персонажей и подробностей средневекового быта. Часть серий можно приобрести в специализированных магазинах.

«Робин из Шервуда»[10] (в главной роли сначала снимался Майкл Прэд, затем – Джейсон (Ясон) Коннери). Сериал содержит много интересных эпизодов, с легкостью позволяющих ввести в сюжет

сверхъестественные существа. Идеи по введению таких существ в средневековые истории можно почерпнуть и из научно-популярных изданий.

«Колодец и маятник» 1961 года (режиссер Р. Корман) или 1990 года (режиссер С. Гордон) – фильм по мотивам рассказа Эдгара Аллана По. В нем отлично показана средневековая Инквизиция.

«Леди Ястреб»[11] - история влюбленных, по воле злого епископа обреченных на существование в шкуре оборотней. Фильм довольно оптимистичен, но из него можно почерпнуть некоторые идеи и образы.

«Дракула Брэма Стокера»[12] Фрэнсиса Форда Копполы – может быть, не самая удачная экранизация романа, но из нее можно позаимствовать немало образов, к тому же она отличается подходящим к игре настроением.

Книги

The Medieval Reader (Средневековый читатель), Норманн Ф. Кантор

Искусство куртуазной любви, Андреас Капелланус

Энциклопедия колдовства и демонологии, Рассел Хоуп Роббинс

Колдовство в средние века, Ричард Кикхефер

Standards of Living in the Later Middle Ages (Стандарты жизни в позднем Средневековье) , Кристофер Дайер

Англия в тринадцатом веке, Алан Хардинг

Жизнь средневекового города, Джозеф и Фрэнсис Гиз

Цикл детективов о брате Кадфаэле, Эллис Питерс.

Можно также пользоваться недавно выпущенными учебниками по истории средних веков, которые с легкостью можно найти в библиотеках и приобрести у студентов и учащихся. Хотя в старых изданиях содержится примерно та же самая информация, новые учебники написаны более понятным языком, в них освещаются различные точки зрения на те или иные события, в особенности если речь идет о роли женщин, меньшинств и других групп населения, лишенных в тот период большинства гражданских прав.

Прочие источники

Помните, что источником вдохновения для создания хроник по Средневековью могут стать не только учебники и научные монографии.

В играх исторические факты обычно сочетаются с немалой долей фантазии. Вы можете обращаться к любым фильмам и книгам, в которых отражено ваше представление о Средневековье, а также к любым историческим источникам. Сочетая полученную информацию с собственным воображением, вы создадите свой собственный уникальный мир.

Игры

Действие многих игр разворачивается в период Средневековья, и пособия по этим играм тоже могут стать для вас подспорьем.

Можно порекомендовать: Pendragon (Chaosium), Dungeons and Dragons (TSR, в особенности – линейку по Равенлофту), Ars Magica (White wolf/ Wizards of the Coast), GURPS Medieval, GURPS Fantasy (Steve Jackson Games), Warhammer (Games Workshop), MERF (Iron Crown Enterprises).

[1] — Второй крестовый поход (1147-1149) оказался весьма неудачен для всех своих участников (в основном – немцы и французы). [Наверх]

[2] — Джефри Чосер (около 1340, Лондон — 25 октября 1400, там же) — самый знаменитый поэт английского средневековья, «отец английской поэзии», создатель литературного английского языка. [Наверх]

[3] — Котерия (*из фр., ж. р.*) - тесный союз лиц, со своими особыми, частными и скрытыми видами, происками. [Наверх]

[4] — горный хребет в юго-западной Германии, тянущийся на правой стороне верхнего Рейна. [Наверх]

[5] — Исторический детектив 1986 г., Франция [Наверх]

[6] — Приключенческая мелодрама 1976 г., США [Наверх]

[7] — *«Jabberwocky»*, комедия 1977 г., Великобритания [Наверх]

[8] — Паблик бродкэстинг сервис (США) - некоммерческая корпорация, управляющая сетью общественного телевизионного вещания и осуществляющая подготовку его программ и трансляцию через сеть станций по всей стране; создана наряду с федеральной государственной Корпорацией общественного вещания по закону об общественном вещании 1967. [Наверх]

[9] — Ellis Peters – современная английская писательница, автор детективов о монахе-бенедиктинце брате Кадфаэле. [Наверх]

[10] — Телесериал 1984 г., Великобритания [Наверх]

[11] — Фэнтези 1985 г., США [Наверх]

[12] — Ужасы 1992 г., США [Наверх]

‹ Предисловие вверх Глава 2: Темные века ›

Версия для печати

11 252
1 094
543

Мебель из массива дерева: кровать массив из белоруссии.

Все оттенки Тьмы

Глава 2: Темные века

Куда, несчастный, скроюсь я, бежав
От ярости безмерной и от мук
Безмерного отчаянья? Везде
В Аду я буду. Ад - я сам. На дне
Сей пропасти - иная ждет меня,
Зияя глубочайшей глубиной,
Грозя пожрать. Ад, по сравненью с ней,
И все застенки Ада Небесами
Мне кажутся.

- Потерянный рай. Джон Мильтон

«Вампиры: Темные Века» переносят вас в ночи давно прошедшей эпохи, когда вампиры были настоящими чудовищами, живущими в замках и на кладбищах, а крестьяне дрожали в своих хижинах, перебирая четки и вознося к Небесам отчаянные молитвы. В эту эпоху Проклятые странствовали в ночи подобно темным рыцарям, вели сложные игры с европейскими дворянами, а порою отправлялись в загадочные восточные земли, чтобы продолжить длившуюся веками войну.

Это мир позднего Средневековья, в котором самые мрачные фантазии объединились с реальностью. Он более зловещ, тем тот мир, в котором мы живем, и ветер, дующий там безлунными зимними ночами, холоднее, чем у нас. Но все же это мир, в котором хочется жить… а тем более – существовать в посмертии.

Внешне этот мир мало отличается от настоящего Средневековья: дворянство живет в укрепленных замках, крестьяне со своими семьями ютятся в убогих хижинах и счастливы уже этим. Ведутся войны во имя Бога и человека, высказывание против сеньора считается одновременно богохульством и предательством. Но под покровом ночи на улицы выходят таящиеся в тенях бессмертные духи в облике людей…

В этой главе описывается мир «Темных Веков»: культура и общественное устройство смертных и охотящихся за ними вампиров.

Мир Тьмы в Средние века

«Темное Средневековье» - так мы назвали мир нашей игры. Это мир, в котором вампиры и оборотни рыскают в ночи в поисках жертв, а сила магии и веры приносит искру сверхъестественного в жизни всех людей, от знатнейших дворян и до крестьян, гнущих спину в полях. Священники благословляют поля, селяне советуются с мудрыми знахарками по любым поводам, начиная от заключения браков и лечения бесплодия и заканчивая сведением бородавок. Многие до сих пор с уважением и опаской относятся к «малому народцу» и старым языческим богам.

Но этот мир не похож на фантазию Дж. Р. Р. Толкина: эльфы, гномы

и тому подобные создания здесь встречаются только в детских сказках, а тех, кто заявляет, что видел этих таинственных созданий в чаще леса, считают сумасшедшими. Болезни уносят население целых городов и, хотя Церковь обладает невероятной властью, истинные чудеса могут только немногие святые.

В нашем мире Темными Веками называют эпоху от падения Римской Империи и до начала Возрождения. Слава Рима померкла, и дороги и чиновничий аппарат, принесенные Империей на континент, быстро исчезли. Торговля угасла, у большинства людей простое выживание отнимало огромное количество сил и времени, поэтому им некогда было учиться чтению и письму. Наука и технологии, известные во времена Римской Империи, были забыты, в Западном мире царили суеверия.

В это время жизнь обычного человека была сопряжена с множеством трудностей. Армии наемников грабили города и разоряли деревни. Крупные города лежали в руинах. Большинство произведений искусства этого времени можно легко перемещать с места на место, к тому же это почти всегда предметы для использования в быту, например, посуда или ювелирные украшения. Даже правители порою были неграмотны, и только в разбросанных по Европе монастырях сохраняли навыки письма и чтения и кое-какие академические знания. Большинство людей было крестьянами, не имеющими возможности обучиться грамоте и наслаждаться искусством, жизнь их была трудна и коротка, болезни и голод были главными причинами смерти.

Но «темная» сторона Средневековья – это свой особый мир, не ограниченный одним десятилетием или веком. Тень, окутавшая Европу, была связана с моральным помрачнением, с отказом от духовной жизни. Уважение к собрату-человеку было вытеснено нескончаемой битвой за выживание. Большинство обывателей подчинялось законам Бога и людей скорее из страха, чем из веры в «добро» и «зло». Вампиры, получившие немалую власть, правили по своей воле и редко опасались воздаяния за свои дела. Но человечество не могло вечно жить в страхе, и рано или поздно должен был наступить день, когда люди ополчились бы на хищников, живущих среди них.

Вы сами можете решать, каким будет мир Средневековья в вашей хронике. Он может быть не столь мрачным, как мы представляем его, или же может стать настоящим Адом на Земле. Он может опираться на исторические факты и на вашу фантазию, может быть миром насилия или интриг, может вмещать все, что вам угодно. Советы, приведенные в книге, помогут вам создать ваш собственный уникальный мир.

Ужас в ночи

Вампиры, считающиеся потомками Каина, первого убийцы, обречены вечно скрываться от солнечного света и жить за счет крови других существ. Но проклятие Бога было смягчено любовью Лилит, и ее

благословения даровали вампирам множество способностей, выходяих за рамки человеческих возможностей.

Люди знают о существовании вампиров, точно так же, как они знают о существовании ведьм, фей, гоблинов, огров и волков-оборотней. Не все люди видели их, но все же знают об их присутствии в этом мире. Но чудовища, которых так боятся смертные, часто приходят в самых неожиданных личинах: неупокоенные хищники могут быть монахами и лордами, отшельниками и нищими, пилигримами и много кем еще. По средневековым представлениям, в любом встречном может таиться Дьявол, и не следует мудрому человеку рисковать зря.

Питание

Кровь нужна вампирам для поддержания существования, так как сами они крови лишены. У некоторых Каинитов есть под рукой целые общины людей, которыми они постоянно питаются; часто такие общины называют стадом. Некоторые питаются животными в лесах и полях, но вампиры считают, что кровь низших существ соленая и горькая, в отличие от сладкого нектара, наполняющего тело человека.

Питание не всегда влечет за собой смерть сосуда. Ранки, нанесенные зубами вампиров, закрываются, стоит лишь вампиру провести по ним языком. Многие вампиры могут сделать так, что жертва обо всем забудет, или же будет помнить только страстный поцелуй, полученный в темном переулке за таверной. Другие питаются только спящими или ранеными, тем самым избегая риска быть обнаруженными.

Междоусобицы

Как и знать и благородные семьи, правящие в мире смертных, общество вампиров разделено на кланы, основанные на линиях крови. У каждого клана свои особенности и возможности, что влияет на выбор людей, достойных пополнить ряды клана. Как и в мире людей, предательство и заговоры здесь встречаются очень часто. Впрочем, как и вечная преданность, так как среди вампиров узы крови намного прочнее, чем среди смертных.

В этот период в Европе проживает тринадцать кланов, время от времени встречаются представители других, меньших линий крови. Информация по кланам, их внутренней и внешней политике содержится в Главе 3.

Перенаселенность

Вампиры существуют тысячелетиями, паразитируя на людях. Старейшие из вампиров говорят, что в Первом городе Каина его дети, подобно королям и богам, правили смертными. Но затем случился Потоп, и Каин понял, насколько недальновиден он был. Он воспретил немногим выжившим бессмертным воспроизводить себе подобных,

после чего отправился в странствование, из которого, насколько известно, никогда и не вернулся. Но вампиры второго и третьего поколения не обладали мудростью своего прародителя, каждый из них стремился создать свой собственный выводок в насмешку над семьями сыновей и дочерей Сета, расселявшимися по миру. Именно в то время появились кланы, которые росли и процветали вплоть до Темных Веков, когда начинается наша история.

В отличие от смертных, которые день за днем вынуждены тяжким трудом добывать себе пропитание, вампиры постоянно окружены источником пищи. Каиниты не опасаются голода и болезней, унесших так много людей. Изобилие пищи и малое количество опасностей привело к тому, что мир оказался заполнен вампирами. В результате обострилась борьба за владения. Многие вампиры наивно полагают, что смертные для них не представляют никакой опасности, и открыто проявляют сверхъестественные способности. Другие считают, что такая беспечность рано или поздно приведет детей Каина к падению, и призывают к осторожности. Только время покажет, какая из этих партий выживет.

Грядущая буря

В века, последовавшие за поздним Средневековьем, вампиры поняли, насколько важно прятаться от глаз смертных. Инквизиция уничтожила большую часть вампиров, и выжить удалось только тем, кто сумел затеряться среди людей.

Но в Темные Века такое развитие событий казалось невозможным. Для людей вампиры были порождением Дьявола, которых нужно бояться; с ними или боролись силами Церкви, или же всячески старались избегать. Некоторые вампиры с помощью Дисциплин и приобретенной за века существования хитрости смогли получить в свое распоряжение земли и собирали кровавую дань со всех, кто там оказывался. Другие через Клятвы крови и помощников из числа гулей управляли смертными владыками.

Впадение в безумие

Для людей, живших в переполненной истерией атмосфере Средневековой Европы, стать вампиром значит отпасть от Бога, получить метку Каина и вечное проклятие. В отличие от своих пресыщенных потомков, вампиры Средневековья весьма серьезно относились к вопросам спасения и проклятия. Для многих существование под проклятием становилось поистине невыносимым.

Чтобы замедлить впадение в безумие, многие вампиры принимали философскую систему, называемую Путем или Тропой. Путь вампира – это те принципы и убеждения, которые позволяют ему существовать в посмертии.

Пути во многом отличаются друг от друга. Некоторые вампиры заботятся только о выживании и живут, руководствуясь инстинктами и потребностями зверя в своей душе. Многие принимают близко к сердцу учение Церкви и начинают считать себя адскими созданиями. Склонные к размышлениям Каиниты могут посчитать, что их существование между жизнью и смертью является насмешкой Сатаны над бессмертием, некогда обещанным Богом. Так как поверить в то, что их существование поддерживается божественной властью, они не могут, многие Каиниты думают, что своими жизнями обязаны Аду: в конце концов, Церковь учит, что любая сила исходит или от Бога, или от Сатаны. В некоторых случаях такое отношение вызывает чувство вины или ненависти к себе. Другие же сознательно пытаются служить Аду – в благодарность за бессмертие, в надежде получить награду или просто из страха или благоговения.

Голконда

Некоторые вампиры говорят о некоем мистическом состоянии просветления, когда инстинкты и разум находятся в гармонии. Вампир принимает себя таким, какой он есть, и тем самым обретает власть над таящимся в нем Зверем. Те, кто верит в эти истории, говорит, что достижение такого состояния позволяет избавиться от проклятия Каина и жить, не питаясь кровью живых существ.

Но в Средние века многие вампиры считали, что получить прощение можно только по милости Господней. Тех, кто стремится к Голконде, считают отступниками как от Бога, так и от Сатаны, их вера в то, что самопознание важнее спасения по милости Божьей, считается недопустимой дерзостью. В результате среди вампиров 12-го века тех, кто стремится к Голконде, намного меньше, чем среди их предшественников из дохристианской эпохи.

Социальные различия

Как и в мире людей, в обществе вампиров существует деление на уровни, соответствующие социальному статусу. Деление в основном построено на возрасте, хотя в некоторых случаях во внимание принимается отказ индивида от общества вампиров.

Каитиффы – вампиры, не имеющие клана. В средневековом Мире Тьмы встречаются крайне редко. Вне зависимости от того, были ли они покинуты своими сирами или просто отказались от своих кланов, Каитиффы не участвуют в политической жизни вампирского сообщества. Не имея защиты сира или клана, они находятся на низшей ступени в обществе Каинитов.

Дети. Вампиры, носящие это прозвание, были созданы совсем недавно и их сир еще не отпустил их. Они не считаются полноправными членами сообщества, поэтому не могут претендовать на уважение. К ним относятся как к детям до тех пор, пока они не докажут, что готовы

покинуть сира и самостоятельно существовать в мире смертных. В Средние века дети часто оставались рядом с сирами несколько десятилетий, познавая мир и свои пути в нем.

Иногда слово «дитя» используется для обозначения глупых или слабых вампиров.

Новообращенные. Так называют вампиров, еще не составивших себе имя в сообществе. Это своеобразная «движущая сила» мира вампиров, так как они стремятся отвоевать себе место в иерархии. Новорожденные, прожившие век после расставания с сиром, называются Служителями.

Служители. Эти вампиры еще довольно молоды, но уже смогли проявить себя. В основном эти Каиниты проявляют большую активность и ведут игру (чаще всего – по правилам), призом в которой является власть. Это промежуточный этап между новообращенными и старейшинами, когда вампир зарабатывает себе репутацию, достигает власти и несет немалую ответственность. В некоторых местностях вампир не может считаться Служителем до тех пор, пока не отслужит «шесть лет, шесть дней и шесть деяний». Возраст большинства Служителей – век или чуть больше (считается от Становления).

Отшельники. Эти вампиры отказываются подчиняться власть князей и потому находятся вне закона. Хотя в иерархии вампирского сообщества они не занимают никакой позиции, все же их явная сила приносит им определенное уважение (примерно как к Служителям). Менее выносливые Отшельники быстро угасают или погибают.

Старейшины. После того, как вампир достигает определенного возраста, мало кто из его собратьев способен одержать над ним верх. Старейшины – это вампиры, обладающие властью и стремящиеся управлять остальными Каинитами. Обычно это вампиры от 200 до 1000 лет. Впрочем, как и почти обо всем, что касается неупокоенных, об их возрасте нельзя говорить с уверенностью.

Старцы. Где-то между 1000 и 2000 лет вампир претерпевает неизбежные изменения. Непонятно, являются ли эти изменения физическими, мистическими или же духовными, но они приносят с собой новые потребности и желания. К тому моменту, когда вампир достигает столь почтенного возраста, в нем прочно поселяются меланхолия и все усиливающаяся паранойя. Те, кто послабее, обычно кончают с собой задолго до достижения возраста Старца – только самые сильные и выносливые вампиры способны существовать столь долго.

Чтобы обезопасить себя, многие Старцы покидают мир и общество тех, кто моложе их. Их постоянно подстерегает опасность встреться с юнцом, жаждущим силы и готовым ради ее получения выпить кровь старших вампиров. Некоторые Служители находят Старцев и убивают

их. Поэтому единственный способ отвести от себя угрозу – это уйти из мира и впасть в торпор. Некоторые Старцы продолжают борьбу за власть и принимают участие в Джихаде, но делают это под чужими личинами.

Патриархи - самые старые и самые могущественные вампиры. От этих тринадцати вампиров произошли современные кланы и линии крови. Они считаются внуками Каина и принадлежат к Третьему Поколению. Если они решают вмешаться в дела вампиров, мало что ускользает от них. По одному слову Патриархов в среде вампиров возникают споры и раздоры. Их постоянная война за первенство, Джихад, влияет на всех вампиров мира.

Поколения

Каин

Согласно традиции, Каин, библейский убийца своего брата Авеля, является Сиром всех вампиров. Это утверждение вызывает немало споров среди Каинитов, так как сейчас не осталось ни одного вампира, кто мог бы сказать, что он видел Каина. Разрешить затруднение могли бы представители Второго поколения, но вряд ли они заговорят. Кое-кто из Четвертого поколения утверждает, что встречал существо, которое могло бы быть Каином, но с равным успехом могло бы быть могущественным Каинитом Второго поколения.

Загадка наследия по-прежнему остается неразгаданной.

Второе поколение

В существующих переводах Книги Нод, священной книги вампиров, в которой собраны все их мифы, указывается, что вампиров Второго поколения было всего трое. Каин, охваченный горем, создал их, чтобы жить с ними в своем великом городе Енохе. Мало что известно об этих созданиях.

Основываясь на Книге Нод, можно предположить, что все они были убиты во время Потопа или в Первой войне, последовавшей за Потопом. Как и следовало ожидать, древние вампиры не хотят говорить о своих создателях и об охватившей их вражде. Разумеется, они знают больше, чем говорят.

Если бы вампиры Второго поколения до сих пор существовали, они обладали бы силой легендарных полубогов древнего мира.

Третье поколение

Считается, что до сих пор существует семь вампиров Третьего поколения, хотя широко известны имена только двух из них, Мехета и Лукиана. Обычно их называют Патриархами, и именно они считаются

прародителями тринадцати кланов. О судьбе остальных мало что известно из-за Джихада, войны, длящейся почти столько же, сколько и записанная история человечества. Она продолжается и сейчас, но открытые столкновения на полях битв сменились хитростями, коварством и обманом. Кажется, основным занятием Третьего поколения является выслеживание друг друга и попытки расстроить планы своих соперников.

Эти попытки включают в себя как мелкие пакости вроде похищения собственности или предметов искусства, так и грандиозные замыслы, затрагивающие судьбы народов. Представители Третьего поколения считают себя кукловодами и владыками и делятся на тех, кто хотел бы жить в мире людей и тех, кто считает, что люди ему не нужны. Не ясно, стало ли это разногласие причиной Джихада или же причины Джихада через много веков выродились в это разногласие. Есть и другие предположения, основанные на происхождении слова *Джихад*. Возможно, кому-то из Третьего поколения удалось достичь Голконды, и он попытался помочь собратьям в движении по этому пути. Возможно, война разразилась из-за нежелания некоторых вампиров следовать по пути спасения.

Как и их сиры, внуки Каина отличаются могуществом, и их потомки могут только догадываться об их способностях и возможностях. Поговаривают, что они были последними из вампиров, имевших истинную власть над жизнью и смертью и могли умереть окончательной смертью только в том случае, если бы сами захотели этого или же если бы их убил кто-то, равный им по силе. Может быть, это и есть Джихад? Попытка выяснить, кто из них окажется последним в роду?

Четвертое и Пятое поколения

Эти вампиры называются Старцами, и они почти так же таинственны и могущественны, как и Патриархи. Представители Четвертого и Пятого поколений часто становятся шахматными фигурами на доске Джихада, так как они обладают политической властью и влиянием в мире вампиров. В результате их количество сильно сократилось, ведь они часто становились жертвами того или иного замысла. Соответственно, мало кто из них до сих пор ведет активный образ жизни: многие покинули общество вампиров из-за страха перед Джихадом или Амарантом. Некоторые наиболее могущественные князья принадлежат к Пятому поколению. Среди Четвертого поколения были вампиры, которые, опасаясь Патриархов, попытались объединить всех Каинитов под своим руководством. На сегодняшний день все такие попытки оказались неудачными.

Хотя со временем кровь Каина начинает ослабевать, представители Четвертого и Пятого поколений обладают значительной силой. Считается, что они полностью овладели двумя или тремя Дисциплинами.

Шестое и Седьмое поколения

Это самые могущественные вампиры из тех, с кем Каинитам доводится встречаться. Они считаются старейшинами вампирского сообщества (хотя с этим могут поспорить некоторые представители Восьмого поколения). Вампиры этих поколений уверены, что они могут противостоять манипуляциям тех, кто старше их, и поэтому продолжают вести себя весьма активно. Многие из них занимают высокое положение в обществе. Большинство князей средневековой Европы принадлежит именно к этому поколению.

Восьмое и Девятое поколения

Хотя кое-кто согласен считать их старейшинами, сами представители этих поколений все же относят себя к младшим вампирам. Их часто называют Служителями, хотя, конечно, это прозвание зависит не столько от поколения, сколько от возраста. Иногда один из представителей этих поколений объявляет себя князем какой-нибудь окраинной территории, но такое случается редко. Чаще всего они становятся вассалами или подданными князя.

Десятое и Одиннадцатое поколения

Это самые молодые их поколений Каинитов, их часто называют новообращенными. Хотя они и обладают некоторым могуществом, их кровь потеряла силу из-за того расстояния, что отделяет их от Каина. Большинство представителей этих поколений получило Становление в нынешний век, поэтому они хорошо понимают средневековый мир.

Двенадцатое и Тринадцатое поколения

Представителей этих поколений очень мало, и еще меньше вампиров, принадлежащих к дальнейшим поколениям. Каинитов этих поколений считают недостойными внимания, их просто не замечают. Поговаривают, что их кровь слишком слаба для того, чтобы передать Проклятие.

Социальная мобильность

В отличие от общества смертных в Средние века сообщество вампиров отличается высокой социальной мобильностью. Одним из факторов, определяющих статус вампира, является возраст, поэтому те, кто прожил дольше всех, получаю власть и уважение. Еще один фактор – поколение, т. е. удаленность вампира от Каина. Если вампир до последней капли выпивает кровь другого вампира, более раннего поколения, он на одну ступень снижает свое собственное поколение.

Так как на питание не накладывается практически никаких ограничений, вампиры в крупных городах могут извлечь немало выгод из **Амаранта** (и поэтому боятся его). Жителей города косят болезни,

они умирают от голода, пожаров и рук уличных грабителей, поэтому вампиры могут питаться без опаски. Но создаваемые ими дети могут, не опасаясь воздаяния, охотиться на тех, кто старше их.

Хотя в сельской местности Амарант не становится менее пугающим, все же там его проще избежать. В краю полей и усадеб вампиру приходится сдерживать свои силы. Передвижения затруднены, поэтому вампиры в сельской местности, как правило, знаю друг друга. Если местный владыка был вампиром и был кем-то высушен, сообщество объявляет Кровавую Охоту на его убийцу, даже если они и не знают об истинных причинах его гибели. Если преступником окажется кто-то из местных Каинитов, в процессе охоты он будет выявлен и превращен в жертву.

Таким образом, Каинит, высушивающий старших собратьев или нарушающий правила общежития в сельской местности, подвергает себя немалой опасности. Возможно, самый безопасный способ выжить и накопить силу в деревне – это спокойное существование, разумное питание и совершение Амаранта только над теми вампирами, кто сам пришел в вашу местность с такой же целью. Вампиры, соблюдающие все эти предосторожности, имеют большие шансы выжить и, возможно, создать в будущем более управляемое вампирское сообщество.

Князь

С незапамятных времен старейший вампир домена становился его владыкой, разрешал все споры и объединял вампиров под своим руководством в случае возникновения угрозы. Титул такого вампира различался от местности к местности и обычно копировал титулы смертных дворян. Императоры, короли, бароны, маркизы, виконты, таны, великие герцоги и многие другие возглавляли своих собратьев-вампиров, но в последнее время в Западной Европе чаще всего стал использоваться титул князя. Это, без сомнения, связано с вечно юным обликом, который вампиры могут поддерживать, а также с престижем самого титула.

Хотя традиционно князем становится старейший вампир в данной местности, имеются исключения. Иногда старейший вампир отрекается от власти и назначает преемником своего потомка, при этом сир помогает потомку, но и имеет время для достижения своих собственных целей. Но все же князь должен быть в силах удержать власть, а мало кому из детей это по плечу. Если никто из старейшин не будет стоять у них за спиной и оказывать им поддержку, им не удастся удержать власть. И какой же старейшина настолько доверяет своему потомству, что согласится передать в его руки бразды правления?

В некоторых регионах закрепились специальные титулы для обозначения вассалов князя. Например, в Британии получили распространение звания шерифа и сенешаля. Так называют доверенных

помощников князя, чьей обязанностью является поддержание порядка среди вампиров, проживающих на территории лена. В других местах приняты другие титулы, в основном отражающие систему титулования смертных, и порою кажется, что новообращенные, получившие Становление в Средние века, ценят титулы и звания больше, чем земли и крепости. Намного проще изобрести для вассала пышный титул, чем наделить его землей, давным-давно закрепленной за старейшинами.

Вассальная верность

Когда один князь признает другого своим сеньором, он приносит вассальную присягу. Это похоже на клятву смертного рыцаря барону или барона королю. Давший клятву (обычно его называют вассалом или вассальным князем) соглашается считать себя ниже по положению, чем сеньор, и клянется подчиняться ему. Такая практика довольно распространена.

Иногда клятва верности подкрепляется Клятвой крови, и тогда вассал служит сеньору поистине беззаветно. Иногда вассальная присяга не влечет за собой никаких последствий и является как бы данью честолюбию более сильного князя. В большинстве случаев на вассальных князей налагаются некоторые обязанности и ограничения:

1. вассал не может помогать врагам своего сеньора. Он не должен позволять им охотиться и искать убежища на принадлежащих ему землях.
2. Кровавая Охота, объявленная во владениях сеньора, распространяется и на владения вассала.

3. вассал не может вступать в союз с другими князьями.

Власть князя

Обществу Каинитов еще предстоит выработать основные принципы, которыми должен руководствоваться князь, а также определить ограничения, налагаемые на его власть. Сейчас же полномочия князя определяются здравым смыслом и практическими соображениями.

- Какую поддержку князь получает от своих подданных? С помощью подданных даже слабый князь может навязать свою волю всем недовольным;
- Насколько независимы подданные? Свободолюбивые Каиниты будут сопротивляться сильной власти;
- Насколько князь могущественнее своих подданных? По-настоящему сильный князь может делать все, что ему заблагорассудится, так как всегда сумеет сокрушить оппозицию;
- Насколько сильна в данной местности Церковь? Как много здесь оборотней? Есть ли здесь маги и феи? Внешняя угроза может объединить вампиров вокруг князя, но слишком жестокого правителя мятежные подданные могут предать.

Некоторые князья обладают немалой властью: они могут по своей воле объявлять Кровавую Охоту, запрещать подданным создавать гулей и новообращенных, решать, в какие союзы дозволено вступать, определять охотничьи угодья, следить за чужеземными Каинитами и пр. Другие практически лишены полномочий: для объявления Кровавой Охоты им приходится созывать на совет всех подданных, Каиниты могут безо всякого разрешения создавать гулей, обращать смертных и заключать союзы; подданные охотятся и создают убежища где им заблагорассудится, никто не следит за чужаками.

Гули и дети

Разрешение на создание гуля можно получить только от князя. Слишком много гулей – и Молчание Крови окажется под угрозой. Разрешение на Становление нового вампира получить непросто, но в последнее время все больше и больше Каинитов пренебрегает этим правилом. Князья Средневекового мира не хотят, чтобы и враги – тем более могущественные враги – создавали себе орды гулей, еще меньше они хотят нашествия неподконтрольных новообращенных, спорящих с ними за место под луной.

Князья часто требуют, чтобы подданные просили у них разрешения на создание гуля или Становление человека; если такой гуль или новообращенный становится источником неприятностей, князь может возложить вину за это на создателя. Разумеется, князьям не всегда удается проконтролировать всех своих подданных, поэтому непокорные Каиниты могут создавать новообращенных и гулей, не обращая

внимания на запреты сеньора. Впрочем, князьям об этом известно. Им не всегда удается обнаружить ослушника, зато они в силах наказать тех, кого удалось поймать. Любой вампир, обративший сметного вопреки воле князя, может быть убит. Можно также объявить Кровавую Охоту на тех, кто постоянно создает гулей, не спрашивая при этом разрешения князя.

Домен (владения)

Вампиры делят свою территорию примерно так же, как и смертные, создают свои собственные домены и городские имения, которые часто называют ленами. Но если люди ценят плодородные земли, на которых их подданные смогут вырастить себе пропитание, вампиры предпочитают города, где им проще найти себе жертву и где новое лицо не так заметно. При этом помните, что средневековые города, в которых едва наберется 5000 жителей, – это лишь жалкое подобие сегодняшних мегаполисов. А значит, один город может прокормить не так уж много вампиров. Многим приходится охотиться в пригородах и близлежащих деревнях. Часто вампиры в крупных городах спорят из-за жертв, что увеличивает риск обнаружения. Хуже того, мало кто из вампиров считает необходимым скрывать свои силы от людей: что может сделать могущественному лорду кучка крестьян?

На горизонте

Несложно понять, что самоуверенность вампиров и перенаселение в результате приведут к инквизиции и резким изменениям как в сообществе вампиров, так и в мире людей. Через два века после описываемого периода Каиниты разделятся на три группы: Камарилью, объединившую тех, кому удалось сохранить в себе частичку Человечности; Шабаш, члены которого заслуженно пользуются репутацией ночных чудовищ; и мятежников, которые не присоединились к первым двум группам, так как хотят поступать по собственной воле, не подчиняясь никому. Но пока что Каиниты живут в мире, где нет никаких ограничений, а сила является единственным законом.

Традиции

Со времен Второго поколения вампирское сообщество подчиняется неписанному кодексу законов. Со временем некоторые из них забылись, другие были «заново открыты», но в целом кодекс выдержал испытание временем. Большинство сиров требуют от своих потомков заучивать все традиции наизусть, хотя такая практика больше распространена среди вампиров, получивших становление в эпоху Римской Империи и ранее, чем у тех, кто был создан в Средние века.

Первая Традиция: Наследие

Как и деление по сословиям в обществе людей, наследие предписывает вампирам определенную роль в социуме – роль хищников. Попытаться изменить созданную Богом (или Сатаной, по вере некоторых вампиров) иерархию – значит совершить непростительный поступок, так как совершение чего-либо подобного предполагает наличие божественной мудрости. Опуститься до уровня животного и жить только ради пищи – преступление столь же серьезное, как и возвращение к жизни смертного, оставшейся позади после Становления.

Вторая Традиция: Истребление

Как и традиция Наследия, традиция Истребления поддерживает иерархию среди вампиров, создавая структуру вампирского сообщества. Наделив правом истребления только старейшин, традиция позволяет им сохранять свою власть. Она также делает убийство создателя немыслимым преступлением для вампира, что позволяет избежать мятежей среди молодежи.

Третья Традиция: Потомство

В многих местностях эта традиция уже позабыта, и сиры не учат ей своих отпрысков. Возможно, именно с этим связан тот факт, что в последние несколько веков было создано так много вампиров: не все Каиниты помнят, что стало причиной принятия этой Традиции. Кое-кто утверждает, что она нужна только для того, чтобы старейшины могли контролировать молодежь и не позволять ей становится сильнее и выступать против них. Это и в самом деле так, но не стоит забывать, что князь, контролируя численность потомства в своем лене, может обеспечить всех своих подданных пищей в нужном количестве.

Четвертая Традиция: Расчет

Эта традиция подразумевает, что Каиниты будут ответственно подходить к выбору человека для Становления. Также она побуждает сиров требовать от своих отпрысков Клятвы Крови, чтобы гарантировать их верность.

Пятая Традиция: Домен

В Средние века эта традиция подверглась некоторому пересмотру, так как вампиры поняли, что число людей, которыми они могут

питаться, ограничено. Правители густонаселенных доменов вынуждены сражаться с новообращенными, которые хотят отхватить себе кусок территории.

Шестая Традиция: Молчание Крови

Молчание Крови, или «Маскарад», как назовут ее однажды ночью, - это традиция секретности, основанная на рациональности и опыте. Вампиру не удастся выстоять против силы Церкви или армии смертных королей. Поэтому вампирам приходится прятаться и скрывать свое лицо.

Так как смертные знают о существовании вампиров и прочих монстров, Каинитов мало заботит столкновение отдельных вампиров с людьми. Но беспечность и наплевательство на правила не поощряются. Если вампир, проявив свою силу, вынудил смертных организовать охоту на других Каинитов, или же если вампир раскрыл смертным убежища и прозвания своих собратьев, князья и остальные вампиры попытаются наказать его. Никому из вампиров не позволено подвергать опасности все сообщество, а тот, по чьей вине догадались об истинном количестве вампиров, станет вечным врагом для всех Каинитов.

Первая Традиция: Наследие

Твоя кровь – это кровь Каина, проклятая Богом и благословленная Лилит. Изменение твоего состояния или возвращение к тому, чем ты бы в смертной жизни – это грех против Отца и Матери, а также против твоего Господа.

Вторая Традиция: Истребление

Да не станешь ты истреблять тех из собратьев, кто старше тебя. Старшие стоят ближе к Каину, и знают его волю, и могут истребить дитя, неугодное ему. Запрещено слабой крови восставать против старших.

Третья Традиция: Потомство

Да даруешь ты Становление только с разрешения старших. Если же ты создашь дитя против воли старших, да будут убиты и ты, и твое дитя.

Четвертая Традиция: Расчет

Те, кого ты создал – твои дети. До тех пор, пока ты не отпустишь их, ты во всем управляешь ими. Их грехи будут твоими грехами.

Пятая Традиция: Домен

Твой домен – твоя забота. Все, кто пришел к тебе, платят тебе уважением. Да не будет отвергнуто твое слово, произнесенное в твоем домене. Придя в чужой домен, представься тому, кто правит там.

Шестая Традиция: Молчание Крови

Да не откроешься ты тем, в ком нет Крови. Иначе же ты отречешься от Крови.

Секты

В Средние века в сообществе Каинитов существовало несколько сект. Каждая из сект поддерживает свою власть особым образом. Некоторые из них – это неформальные объединения, основанные на убеждении, другие – замкнутые сообщества с разработанной системой ритуалов. Именно эти секты являются основными политическими силами вампирского сообщества.

Инконню (Неприсоединившиеся)

Инконню – это то, что осталось в сообществе Каинитов от эпохи Римской Империи. Это истинные патриции, до сих пор имеющие немалое влияние на старших вампиров в Европе. Поговаривают, что они обитают под старыми римскими городами, такими, как Париж, Константинополь и Венеция. Вероятнее всего, основным их убежищем является Рим. Инконню противостоит молодым Каинитам, принявшим систему феодальных взглядов как наиболее соответствую эпохе. Не все кланы имеют своих представителей среди Инконню, например, Цимисхи, Бруха и Тореадор никогда в это сообщество не входят в него и неодобрительно отзываются о нем. В этих кланах до сих пор жива память о том, что Инконню сотворили с Карфагеном и Дакией[1].

Члены Инконню склоняются к древним Путям; многие из них полагают, что к людям нужно относиться справедливо. Но и среди них порой возникают конфликты, как и в любой группе Каинитов. Инконню имеют мало общего друг с другом, их в основном объединяет желание подчинить тех, кто младше их.

Фуроры

Члены этой секты среди Каинитов считаются париями. Большинство князей считает их ворами и источниками неприятностей, поэтому фуроры существуют на границах вампирского сообщества, отчаянно стараясь выжить, как и их «коллеги» в мире людей.

Фуроров считают непредсказуемыми, неорганизованными и не знающими даже основным правил общества Каинитов. Такая репутация сложилась в основном стараниями тех, кто не был знаком с внутренней структурой секты. Большинство фуроров прекрасно знают Шесть Традиций, но предпочитают вести игру с судьбой по ее правилам. Обычно они – вторые или третьи отпрыски сира, не имеющие ни возможности, ни желания спорить со старшими собратьями за внимание создателя; они уходят, чтобы найти свой путь в жизни. Среди фуроров вампиры могут проявить свои собственные достоинства, не опираясь на достоинства сира; им не надо опасаться неприятности со стороны

старших родичей.

Фуроров можно встретить среди строителей соборов, простых горожан и торговцев в караванах. Считается, что все городские котерии состоят из фуроров, если только они не связаны с местным князем. Фуроры стремятся дать Становление тем, кто так или иначе выбивается из жесткой иерархии Церкви и феодального общества: ворам, торговцам, мастеровым, актерам и наемным рабочим. Мало кто готов в этом признаться, но среди котерий Фуроров есть такие, которые платят дань местному князю в обмен на предоставленную автономию.

Фуроры не поддерживают вассальных отношений, но в их секте есть своя иерархия. Их структура напоминает структуру гильдии, членами которой становятся все вампиры, прошедшие вступительные ритуалы, вне зависимости от клана. Большинство крупных городов с наметившимся экономическим ростом так или иначе являются владениями фуроров. Состоящие в секте Тореадоры и Бруха считают торговцев, ученых и членов гильдий залогом будущего процветания, грядущей эпохи, когда знания и образование вновь будут в цене.

Встречаются среди фуроров и воры – затесавшиеся среди них Равносы передали им не самые лучшие из своих привычек. Много времени они проводят, тренируя «ловкость рук» и навыки маскировки, а также собирая «ренту» с подчиненных торговцев.

У фуроров имеются хорошо защищенные от света места для сходок, где обычно обсуждаются вопросы, затрагивающие интересы всех присутствующих (например, отражение атаки оборотней или политические маневры чужих князей). Насилие здесь не одобряется. В городах, где фуроры имеют определенную власть, быстро развиваются торговля и ремесла; новые идеи здесь рассматривают и реализуют, а не отметают как происки Сатаны. Фуроры правят при помощи не страха, но хитрости, и они гордятся своим умением незаметно решать все вопросы. Часто они становятся мастерами гильдий, купцами и бюргерами, чтобы удержать контроль над растущими городами.

Орден Горького Праха

В легендах рассказывается об этих могущественных и таинственных вампирах, в которых якобы превратился отряд крестоносцев, отправившихся в Святую Землю. Во время странствий они столкнулись с вампиром, чье чело было отмечено странным знаком. Он дал всему отряду Становление и отправил его на поиски Христовой чаши, Святого Грааля. Загадочный сир сказал своим отпрыскам, что одна капля из этой чаши очистит их кровь от проклятия Каина и станет источником спасения для всех детей Каина.

Говорят, что члены Ордена сражались со многими порождениями ночи и были вынуждены преодолевать немалое сопротивление – в том

числе и со стороны своих собратьев – на пути к священной чаше, из которой все они могли бы причаститься крови Христовой. Все, кто отпил из чаши, якобы претерпевали странные, загадочнее изменения, о которых впоследствии отказывались говорить. Теперь их тела сияют подобно луне, а их мечи безжалостно разят всех, кто идет по путям Ада. Они считают Ваали самыми заклятыми своими врагами, Ваали же платят им тысячекратной ненавистью.

Орден славится своими лошадьми, которые вместе с кровью хозяев получили Стремительность. Каждый вновь откованный меч закаляется в крови создателя и окуривается ладаном. Странное сияние, исходящее от рыцарей, скрывается под латами, но из-под шлемов часто вырывается пугающий свет, что, несомненно, и положило начало легендам о воинах-призраках.

Хотя считается, что отряд был уничтожен во время Второго Крестового Похода, известно, что рыцари позволяли кое-кому из вампиров пить свою чистую кровь (для пополнения которой, по слухам, не надо было питаться людьми). Те, кто пил кровь Ордена, якобы приобретали их таинственное сияние и загадочные способности, направленные на борьбу с Ваали и прочими дьяволопоклонниками, но эти особенности сохранялись лишь в течение одного лунного цикла.

Название ордена связывают с легендами, согласно которым Каин был обречен питаться «горьким прахом». Сам орден имеет довольно слабую организацию, впрочем, поговаривают, что он заключил непонятный союз с Орденом Рыцарей-Храмовников. К человечеству в целом рыцари относятся равнодушно, хотя порою рыцари с сожалением взирают на смертных, лишенных счастья видеть Чашу.

Свои загадочные силы Орден получил от Грааля, но больше рыцари Чашей не владеют. Обстоятельства, при которых чаша была утрачена, в лучшем случае туманны. Предполагается, что рыцари захоронили ее где-то на Ближнем Востоке, и один из них остался охранять ее; но кое-кто поговаривает, что чашу похитили, причем сделал это тот самый вампир, который обратил рыцарей.

Отшельники

Отшельники – это молодые вампиры, открыто восставшие против Инконню и старейшин кланов. Чаще всего ими становятся новообращенные и недовольные сообществом Каинитов. Они стремятся к свободе, просто к свободе, и готовы бросить вызов власти старейшин и князей. Часто их презрительно называют «трупными мухами», потому что они ищут места, где начинаются эпидемии, и питаются мертвыми и умирающими. Поговаривают, что часто отшельники объединяются в крупные и опасные стаи, сметающие все на своем пути.

Прометеанцы (Просветители)

Говорят, что в Карфагене Каиниты жили в мире с людьми. В Темные Века такие рассказы перешли в разряд легенд, ведь многие считают, что подобное существование стало бы оскорблением для Бога и Каина. Другие доказывают, что можно жить и так, более, того, если вампиры хотят выжить, им следует жить в согласии с людьми. Они опасаются, что их древние собратья считают себя богами и относятся к смертным и младшим вампирам как к рабам и сосудам. Считается, что только мирное сосуществование со смертными позволит вампирам текущей эпохи избежать манипулирования и войн Инконню.

Эта группа вампиров получила свое название в честь Прометея, который, презрев гнев богов, принес людям огонь. Ее члены утверждают, что Инконню игнорируют возможности, предоставляемые Путем Человечности, и, более того, что Инконню разрушили Шесть Традиций. Прометеанцы говорят о злобности Каина, о том, как они устали подчиняться приказам Инконню, и учат, что свержение власти вечно скрывающихся старейшин – единственный способ обрести безопасность. Кое-кто поговаривает о построении нового общества, в котором смертные будут почти равны вампирам, как это якобы было в Карфагене.

Сейчас идеи Прометеанцев непопулярны, их голоса едва слышны, а их мечта о мирном сосуществовании вампиров и смертных остается лишь мечтой. Сейчас все их уговоры и просьбы пропадают впустую, но кое-кто верит, что их день еще придет, пусть и в далеком будущем.

Manus Nigrum (Черная рука)

Эта секта окружила себя такой таинственностью, что некоторые

вампиры даже сомневаются в ее существовании. Ее члены называют себя manus nigrum.

Свое начало секта берет в культах мертвых древнего мира. Когда-то участники этих культов, прозывавшиеся manus nigrum, узнали секрет бессмертия от вампиров. Сотли лет назад секта раскололась, так как ее члены не смогли договориться о ее будущем. С тех пор обе половины секты сохраняют весьма прохладные отношения, которые, однако, не переходят в войну. Восточная Рука, чье название *Тал'махе'ра* осмеливаются произносить только шепотом, посвятила себя изучению Ада и Чистилища, куда души нечестивых отправляются после смерти. Западная половина manus nigrum тем временем заинтересовалась политикой средневековых государств. Те старейшины, кто знает о существовании manus nigrum, утверждают, что члены секты стремятся уничтожить Ваали, при этом некоторые представители клана Цимисхов почему-то настроены против секты. Считается, что одной из основных задач manus nigrum является наблюдение.

Члены секты считают, что имеющееся количество вампиров недопустимо, и ищет способы уменьшить численность неупокоенных. С этой целью они собирают информацию о любом встреченном ими вампире, надеясь в будущем использовать ее для уничтожения Каинитов. Возможно, manus nigrum могут уничтожить кое-кого из Патриархов. А пока что они используют любую возможность, позволяющую убить кого-нибудь из старейшин, и поэтому часто объединяются с Отшельниками.

Секта составила своеобразную Книгу Судного Дня, в которой указаны имя и убежище каждого из известных им вампиров. После того, как книга будет завершена, она будет отложена до тех пор, пока не восстанут Древние. Тогда книгу передадут Патриархам, чтобы те знали, где им искать своих потомков. Если члена manus nigrum берут в плен, он говорит, что он - лишь тень грядущей тьмы… после чего умирает, не говоря более ни слова.

Элизиум

Когда-то широко распространенное, понятие о безопасном месте встречи, где все вампиры определенной территории могут собраться и решить возникшие вопросы, отошло в прошлое вместе с Римской Империей. Изменения в обществе смертных, в особенности в «варварской» Северной Европе, немало этому поспособствовали, но и у самих вампиров просто не оставалось времени на такие изыски. Как и смертные, которыми они питаются, Каиниты вынуждены бороться за существование, и у них ни потребности в подобных встречах, ни времени для них. Обычно встречи между вампирами – это краткие деловые переговоры или же наполненные ритуалами дипломатические церемонии.

Города, которые Господь благословил долгими теплыми ночами, такие, как итальянские города-государства или Константинополь, и сейчас служат Элизиумом. Старшие вампиры этих городов время от времени собираются в оговоренном месте, чтобы предаться удовольствиям, в равной мере свойственным и смертным: поговорить об искусстве и философии, обсудить культурные тенденции. Насилие здесь не допускается, и вампира, пожелавшего затеять ссору, попросят удалиться. Молодые вампиры считают Элизиум устаревшим ритуалом, но традиционно мыслящие старейшины полагают, что такого рода собрания позволяют вампиру оставаться «цивилизованным» и не опускаться на уровень созданий, обеспокоенных лишь выживанием.

Как бы банально это ни звучало, но годы берут свое, и многие пресыщенные жизнью старейшины в поисках новых ощущений превратили Элизиум в место излишеств и распутства. Смертные для «подкрепления» выбираются с учетом их «винтажности». Порою старейшины разыгрывают чудовищные пародии в насмешку над Церковью и людским сообществом. Некоторые опустились настолько, что их выходки способны поразить даже самых распутных из вампиров: они пытают люпинов или же заставляют рабов и подчиненных разыгрывать *tableaux vivants*[2]. Молодые вампиры, рассуждающие о злобности старших клана, становились свидетелями таких Элизиумов, и садизм и испорченность обычно нормальных старейшин заставили многих из них перейти к действиям.

Лабиринты

С незапамятных времен вампиры боятся света дня. Часто они искали себе убежища под землей. В эти темные и опасные времена, когда так много Каинитов были безжалостно вытащены под солнечные лучи и погибли, убежища под холодными камнями ценятся очень высоко.

То, что некогда было простой традицией искать себе ночлег в пещерах, со временем превратилось в настоящий фетиш. Недостаточно просто ночевать под землей; вампир должен быть уверен, что никто не сможет извлечь его из убежища. Поговаривают, что некогда Старцы выстроили огромные подземные гробницы, в которых теперь покоятся, охраняемые толпами гулей, магическими стражами и хитроумными ловушками. В Римскую эпоху под крупными городами часто строились катакомбы, в которых и до сих пор обитают котерии Инконню.

Некоторые кланы, из-за необходимости или по собственной воле, подхватили и развили идею лабиринтов. Носферату скрываются в катакомбах от своих более красивых собратьев. Ласомбра, столь близкие к теням, создаю свои личные лабиринты для отдыха. Каппадокийцы пользуются лабиринтами, оставшимися под выстроенными римлянами городами, и прекрасно чувствуют себя вреди полуразложившихся остовов и холодных камней. Мало кто знает, для чего лабиринты нужны Цимисхам, те же, кто знает, рассказывают о

невероятных чудищах и расположенных глубоко под землей камерах, глушащих вопли обитающих в них бедолаг.

Часто лабиринты перестраивают под нужды их владельца, и даже римские катакомбы не остались нетронутыми. Один Ласомбра заявил, что он построил свой лабиринт в соответствии с описаниями Критского лабиринта (правда, никто не знает, поселил ли он у себя Минотавра). Только архитектор и рабочие знают, как именно расположен лабиринт, и умные вампиры убивают или подчиняют рабочих, чтобы гарантировать безопасность.

Лабиринт может быть любого размера, от перестроенных подвалов замка до сети связанных между собой пещер и каверн. Часто в лабиринтах устанавливается такая же защита, как и в наземных обиталищах: опускающиеся решетки, рвы, железные ворота и ямы, утыканные острыми кольями. Эти меры безопасности замедляют продвижение захватчиков и предупреждают вампира о нападении.

В центре лабиринта всегда содержится нечто интересное. Именно там обитатели лабиринта (если такие имеются) создают свои убежища. Некоторые старейшины никогда не выходят на поверхность, опасаясь внешнего мира. Порою лабиринты столь запутанны, что проще бывает запечатать их, превратив убежище в могилу для вампира. Кто знает, что ждет неосторожного Каинита, пожелавшего взломать такой лабиринт…

Легенды полны историй о заброшенных или сокрытых лабиринтах. Заброшенный лабиринт вызывает настороженность у его предполагаемого исследователя – что заставило уйти его прежнего владельца или котерию? Мало кто из Каинитов видел подобные места своими глазами (старейшины не особо стремятся раскрывать свои секреты), поэтому сложно сказать, что из этих рассказов правда, а что – выдумка.

Свод Законов (Lextalionis , талион[3])

Существует и всегда существовала система наказаний для тех, кто нарушает установленные старейшинами правила. Система проста: вампир, нарушивший правила, приговаривается к смерти. Те, кто нарушает законы лена и вызывают гнев старейшин, выслеживаются всеми, кто слышал призыв. Принцип «равного воздаяния» известен как талион, но чаще называется Кровавой Охотой.

Согласно традиции, Охоту может объявить старейший вампир лена, которым обычно является князь. Другие старейшины и даже Служители могут призвать к Охоте, но их зову мало кто последует из опасения прогневать князя. Сейчас князь часто созывает Охоту ради достижения собственных целей. До тех пор, пока большая часть Каинитов в данной местности его поддерживает, противиться такому вызову бессмысленно.

Большинство князей предпочитает править с согласия и при поддержке остальных вампиров лена. Они созывают Охоту ради защиты своих подданных, но не ради стремления показать свою власть, поэтому могут рассчитывать на поддержку. Но порою закон применяется с чрезмерной жестокостью, и кое-кто из князей уже поплатился за это титулом.

Кровавые Охоты

Кровавая Охота – это самое суровое наказание, накладываемое на вампира. Теоретически, любой князь может созвать Охоту на любого не угодившего ему Каинита. На практике все не так просто. Если князь созывает Охоту, он должен быть уверен, что остальные вампиры примут в ней участи – не важно, почему, - иначе Охота провалится, а князь потеряет лицо.

Некоторые князья содержат своеобразную «дружину» из специально обученных гулей или вампиров, задачей которой является преследование тех, против кого была объявлена Охота. Таким дружинникам обычно предоставляются определенные привилегии, часто – в форме денежных выплат, безопасного убежища или лучшего вооружения. Но эта политика имеет и свои недостатки: что будет, если

дружина решит пойти против князя? И потом, если власть князя опирается на группку головорезов, то кто же является истинным правителем лена?

В тех местностях, где власть князя слаба или где вся власть сосредоточена в руках котерий – обычно это города – котерии и другие группы вампиров могут объявлять свою Кровавую Охоту. Вампиры группы приговаривают одного или нескольких Каинитов к смерти и самостоятельно проводят Охоту. Обычно местному князю об этом становится известно, но он или слишком слаб, чтобы помешать убийству, или же узнает обо всем слишком поздно.

За Кровавой Охотой, проведенной без разрешения князя, обычно следует вторая, под руководством князя, – на тех, кто посмел нарушить закон. Если князь не в силах наказать тех, кто самовольно объявил Охоту, его смещают или убивают (или те, кто уже ослушался его, или старейшины, которые считают, что пришла пора выдвинуть на первое место нового, более эффективного правителя).

Ордалии

К помощи ордалий прибегают многие князья, когда им надо определить вину или невиновность вампира, обвиненного в преступлении. Преступление может быть любым – от нарушения чужих охотничьих угодий и до пренебрежения одной из Шести Традиций. Иноземные князья и другие старейшины, заподозренные в нарушении закона, обычно не предстают перед судом, а проходят ордалии. Среди князей это считается своего рода любезностью.

Сложность испытания определяет князь. Самые сложные ордалии могут быть смертельно опасными, оставляя обвиняемому мало шансов на успех. Испытания проводятся по-разному, это зависит от решения князя; у многих князей существуют определенные предпочтения в выборе испытаний. Ниже приводятся примеры самых распространенных испытаний.

Поединок. Обычно проводится в том случае, когда истинность обвинения вызывает сомнения. Обвиняемый получает возможность сойтись с обвинителем лицом к лицу. Князья и уважаемые старейшины часто прибегают к этому испытанию, даже в тех случаях, когда вина очевидна (при этом обвиняемый вынужден сражаться с бойцом, выбранным князем).

Существует много разновидностей этого испытания. Дуэль может вестись до тех пор, пока один из бойцов не будет искалечен или не впадет в торпор. Иногда в центр круга помещают кол, бойцы становятся друг против друга; победителем считается тот, кто первым вгонит противника в торпор. Два вампира могут пить кровь друг друга до тех пор, пока один из них не войдет в торпор (иногда при этом один вампир

высушивает другого). Поговаривают, что иногда дуэли проводятся с привлечением ментальных способностей и даже магии, если противники владеют ею.

Такое испытание ценится князьями из-за зрелищности. Вампиры из окрестных поселений часто посещают испытания поединком, особенно если обвиняемый пользуется некоторой известностью.

Испытание огнем. Довольно часто это испытание заканчивается смертью обвиняемого. Существует несколько вариантов проверки огнем, некоторые из них опасней, чем остальные. Чаще всего испытание проводится так: вампиры (столько, сколько наберет князь) становятся в две линии друг против друга. Каждый из них держит в руке горящий факел. Обвиняемый должен бежать между рядами, а вампиры при этом бьют его факелами. Иногда обвиняемого могут раздеть догола или намазать маслом. Некоторые князья требуют, чтобы обвиняемый не бежал, а шел между рядами. Переход на бег в этом случае рассматривается как признание вины, после чего следует немедленная казнь.

В другой версии испытания обвиняемого привязывают к деревянному столбу и обкладывают сухим хворостом. Под ногами обвиняемого разводят огонь, сам в этот момент может попытаться сбежать. Этот способ практически всегда заканчивается смертью обвиняемого вампира, если, конечно, князь изначально правильно оценил его силы и возможности.

Испытание зверем. Обвиняемого бросают в яму или запирают в одной комнате с диким зверем, обычно волком или медведем. Хищника до этого несколько ночей морят голодом (и часто превращают в гуля, чтобы он смог привыкнуть к вкусу вампирской крови).

Чтобы доказать свою невиновность, безоружный вампир должен победить животное. Разумеется, вампир, о способности которого повелевать животными известно князю, такому испытанию подвергаться не будет. Как и поединок, это испытание часто становится развлечением для князя и его благородных гостей.

Испытание очищающим светом. Каинит, вынужденный проходить это испытание, запирается в закрытом дворике за несколько минут до рассвета. Он должен продержаться под лучами солнца определенное время (устанавливается князем), затем его освобождает один из княжеских гулей. Иногда обвиняемого приковывают цепями к восточной стене крепости буквально за мгновения до рассвета. Если ему удается сбежать, он признается невиновным.

Обычно это испытание предназначается для тех, кого обвиняют в наиболее серьезных и страшных преступлениях. Считается, что свет способен выжечь вину даже из самой темной души. Некоторые вампиры

добровольно подвергают себя такому испытанию, пытаясь очистить свои души. Ходят слухи, что кое-кому удалось через очищение светом вернуть себе человечность.

Прочие наказания

Некоторые преступления (их довольно мало) не наказываются объявлением Кровавой Охоты. Князья не всегда хотят слыть жестокими правителями и созывают Охоты только в случае крайней необходимости. Но князь обязан наказывать правонарушителей, и любое проявление слабости здесь может пошатнуть его власть. Особенно важно это в тех случаях, когда в преступлении обвиняется отпрыск князя или когда преступление совершалось с молчаливого одобрения правителя (например, убийство соперника). Таким преступникам князь может приказать выполнить определенное задание, доказав тем самым свою невиновность. Часто эти задания настолько сложны, что только самые сильные или хитроумные вампиры могут выполнить их.

За обвиняемыми часто наблюдают через Прорицание или же через союзников. На тех, кто решил пренебречь заданием, объявляется Кровавая Охота.

Мир смертных

Общество

Средневековое общество – это общество феодальное, где власть и положение зависят от земельных владений и военной мощи. В Средние века не было такого понятия, как «равенство возможностей». Если вы – выходец из влиятельной семьи, у вас будут неоспоримые преимущества перед всеми остальными. Если ваши родители – крестьяне, вы будете жить в бедности и умрете молодым. Статус мужчины определяется при его рождении. Статус женщины зависит от статуса ее мужа.

Средневековые люди делились на тех, кто сражается, тех, кто

работает, и тех, кто молится.

Дворянство

Дворянство – это класс воинов и землевладельцев. Крупная знать владеет землей, мелкопоместное дворянство сохраняет за собой наделы в обмен на военную службу и деньги. Многие дворяне с ранних лет упражняются в военном искусстве и имеют отличную броню и вооружение. Но в повседневной жизни они – управленцы и гражданские чиновники, они управляют своими землями, следят за соблюдением королевских законов, командую гарнизонами, заседают в судах или прислуживают сеньорам в их поместьях.

Некоторые мелкопоместные дворяне едва ли богаче зажиточного крестьянина: у них есть небольшие земельные наделы и определенный статус; в обмен же они обязаны сражаться на стороне сеньора в случае войны. Крупная знать – короли, герцоги и графы – живут в неописуемой роскоши, владеют огромными замками и дворцами и могут пользоваться услугами (и налогами) дюжин и даже сотен мелких дворян.

Между этими двумя группами находятся бароны и богатые рыцари, владеющие замками и укрепленными усадьбами; они могут призвать к себе на службу мелких дворян, но при этом обязаны подчиняться своим сеньорам.

Каиниты, живущие среди смертных дворян, ведут двойное существование. Они вынуждены жить в обществе других дворян и управлять землями и населением своих ленов. Как и смертные, они несут определенные обязанности по отношению к своим сеньорам и вассалам. Но при этом Каиниты не должны забывать и об обязанностях по отношению к своим собратьям, с которыми тоже находятся в иерархических отношениях.

Сложности с исполнением обязанностей смертного сеньора связаны с состоянием бессмертия. Вампир не может появиться перед подданными и сервами днем, все встречи и мероприятия ему приходится проводить ночью. Такая ночная жизнь не может остаться незамеченной, и очень скоро среди смертных начинают распространяться опасные слухи.

Для Каинита, управляющего смертными, лучше всего решать все дела через своих приближенных или гулей. Шериф может следить за соблюдением законов и вершить правосудие, управляющий – заниматься делами поместья. Но если что-то неожиданное случится днем…

Проблема в том, что феодальный правитель сохраняет власть в том случае, если подданные знают его имя и лицо. Если мало кто знает, как выгляди хозяин, его можно обвинить в чем угодно. Но все же не следует

допускать россказней о зловещей фигуре лорда, возвышающейся на главной башне замка в холодном свете луны, и его тени, падающей на собравшихся внизу жалких людишек.

Еще одна трудность заключается в том, что приходится соотносить власть в мире людей и в мире неупокоенных. Как герцог будет объяснять свою покорность простому барону, заявившемуся после заката? Если власть Каинита в мире вампиров намного больше, чем в мире людей, как он объяснит своему смертному соседу, откуда у того во владениях взялись гули? И что делать с бандой вампиров-мятежников, которые отказываются говорить с местным правителем, но при этом отвечают на вопросы мелкого дворянина, который по совместительству является князем Каинитов?

Крестьянство

Основная масса населения средневековой Европы – это крестьяне, земледельцы, обрабатывающие поля дворян. Самые удачливые из них – это «вольные люди», арендующие землю у дворян, обрабатывающие свои наделы и платящие сеньорам высокие налоги, подати и сборы. Хуже приходится сервам – крестьянам, которые считаются рабами сеньоров и не владеют ничем, даже собственными телами. Раб платит высокие подати и не имеет права жениться или переселиться в другое место без разрешения хозяина; если раб был ранен или убит, штраф или компенсация выплачивается его хозяину как возмещение за попорченное «имущество».

Хотя социальное разделение смертных мало влияет на вампирское сообщество, все же новообращенным вампирам и тем, кто получил Становление во времена после правления Карла Великого[4], трудно понять, почему некоторые вампиры возвышаются над остальными. Такие вампиры испытывают определенные трудности в общении с теми, кто вышел из низов или обитает среди смертных крестьян. Недавно созданному вампиру, который в мире смертных считается дворянином или церковником, трудно подчиняться приказам того, кто по всем признакам является смертным фермером. Но такова уж природа сообщества Каинитов, и тот, кто не смог к ней привыкнуть, долго не проживет.

Вампиры, живущие среди смертных крестьян, ведут поистине невыносимое существование. Чтобы хоть как-то поддерживать привычный образ жизни, вампиру-крестьянину приходится объяснять свое отсутствие в дневное время, когда все в усадьбе или деревне трудятся. Он должен вместе со всеми ходить к мессе и присутствовать на празднествах, иногда устраиваемых местным правителем для своих крепостных.

Умный Каинит, ведущий жизнь крепостного, может создать из правильно подобранных людей гулей и объяснить свое странное

поведение «службой в усадьбе». Нужно контролировать местных сплетников, чтобы ни одно дурное слово не просочилось за пределы деревни, и вовремя пресекать все опасные слухи. Но большинство вампиров, вышедших из крестьян, полностью порывают с прежней жизнью в надежде достичь большего. Зачем хищнику жить так, как живет его жертва?

Смерть и налоги

Подумайте над смыслом слова «налоги» (в Средние века использовался термин «подати»). В 20 веке люди, платящие налоги, рассчитывают на получение каких-либо благ от правительства - это могут быть дороги, уличное освещение, система здравоохранения, социальные выплаты, полиция. Средневековые крестьяне в обмен на свои налоги не получали ничего. Их подати позволяли знати вести безбедное существование и удерживаться у власти. Разумеется, дворяне служили в армии и были основной военной силой, но обычно войны велись ради передела богатств и владений знати, когда одни дворяне защищали свое имущество (крестьян и землю) от посягательств других дворян. Это «несправедливо», но средневековый человек и не ждал, что жизнь будет к нему справедлива, и мало кто из незнатных людей мог хоть что-то изменить в обществе.

Духовенство

Церковь – это уникальная в своем роде и крупнейшая организация Средневековья, пожалуй, важнейшая организация. Церковь управляет университетами и монастырскими школами Европы, она обучает сыновей богатых и знатных людей. Она назначает священников в местные приходы, и со всех кафедр эти священники призывают прихожан подчиняться Богу и смертным господам. Мало кто вне Церкви умеет читать, почти ни у кого нет книг. Монастыри и соборы Европы владеют огромными территориями, они считаются главными покровителями искусств. Более того, от каждого жителя Европы требуется платить дань (десятую часть от всех доходов) во благо Церкви.

Обычно служителями Церкви становятся младшие сыновья богатых крестьян и дворян. Влиятельные церковники (епископы или настоятели богатых монастырей) обязательно должны быть благородного происхождения. Священниками в нищих и отдаленных приходах обычно становятся сыновья крестьян.

Нельзя не отметить то влияние, которое Церковь оказывала на все общество в Средние века. Князья церкви отличаются богатством и могуществом. Они указывают людям, во что тем верить, манят их обещаниями вечной жизни. Разозленный епископ может отлучить человека от Церкви, лишив его надежды на Божью милость; только священник может отпустить человеку грехи. К тому же - что очень важно в мире, населенном вампирами и оборотнями, - Церковь

утверждает, что религиозные обряды могут защитить от порождений ночи и всего непонятного.

Даже если бы этого было недостаточно, не стоит забывать, что в состав Церкви входит несколько рыцарских орденов – хорошо обученных воинов, многие из которых вышли из знатных семей, которые живут как монахи, но сражаются во славу Христа и Церкви (или по крайней мере заявляют об этом). Самый известный из них – орден тамплиеров, которые, по слухам, совершают отвратительные, противные христианскому духу оккультные церемонии. Вместе с тамплиерами христианский мир от язычников защищают госпитальеры, тевтонские рыцари и несколько более мелких орденов.

Каиниты, принадлежащие к духовенству, лучше всех защищены от других вампиров и смертных врагов, но за это им приходится платить определенную цену. Объявляя себя верным служителем Господа – пусть только на словах, - вампир получает поддержку и защиту со стороны Церкви, самого влиятельного института Средневековья. Если его противник становится слишком сильным, Каинит может обрушить на него всю силу Церкви. Все, что в этом случае потребуется от вампира, - это сфабриковать подходящее обвинение и подбросить «улики».

Сила Веры тоже позволяет защититься от неугодных собратьев. Хотя многие из смертных церковников слабо верят в Бога, но есть те, чья Вера сильна, и их убежденность может остановить противника, которые вздумал напасть на Каинита в стенах его монастыря или аббатства. Единственное, что надо знать Каиниту, - так это кто из братьев обладает такой верой, чтобы держаться от него подальше.

Но жизнь среди духовенства сопряжена с немалыми опасностями. Иногда она означает прямое столкновение с Истинной Верой. Каинит вынужден ограничивать себя в использовании своих способностей, иначе его могут заподозрить и обвинить в сатанизме. Вампир должен выполнять обязанности клирика, чтобы остальные монахи не упрекнули его в неверии; недостаточная убедительность здесь может быть так же опасна, как и прямая демонстрация силы.

Обнаружение вампиров в рядах духовенства может привести к охоте на ведьм.

Купцы и ремесленники

Купцы и ремесленники в Средневековье не пользуются особым почетом у дворян и Церкви. Погоня за прибылью считается занятием неполезным, даже, пожалуй, позорным. Мастеровые люди (начиная от ткачей и плотников и заканчивая ювелирами и оружейниками) считаются полезными, но не более того.

Ремесленники и торговцы скапливаются в городах, где можно

открыть мастерские и лавки. Некоторые из них (чаще всего – крупные торговцы) наживают огромные состояния, а в таких торговых центрах, как Венеция, становятся не менее влиятельными, чем знать.

Каиниты, живущие среди торговцев и ремесленников Средневековья, возможно, обладают наибольшей свободой во всем, что касается их бессмертия. Путешествуя под предлогом торговли, вампир без хлопот находит себе пищу. До тех пор, пока его потребности в пище не превышают разумных пределов, вампир-торговец может жить спокойно и счастливо. Свобода передвижения позволяет ему открыть магазин или найти себе охотничьи угодья в новой местности, если на прежнем месте слишком усилилась конкуренция. Ремесленники и торговцы также могут позволить себе постоянно жить в городах – истинная роскошь для вампира.

Недостатки существования под видом заключаются в некоторой деклассированности профессии. Торговцы плохо вписываются в жесткую схему, состоящую из крестьян, дворян и духовенства. Если Каинит-торговец правит Каинитами-дворянами, ему приходится осуществлять свои полномочия за закрытыми дверьми. Если за ними наблюдают смертные, младший Каинит может отказать торговцу-Каиниту в доверии, предпочтя ему других кредиторов или иноземных поставщиков. Согласно понятиям «стада», такое отношение к торговцу вполне простительно. С наказанием придется подождать до тех пор, пока все смертные не уберутся восвояси.

Женщины в Средние века

Священники, короли и воины – вот что приходит нам в голову при словах «Средние века». Но что там было со второй половиной населения? Какая роль в Средневековье отводилась женщине?

Отношение к женщинам в Средние века было полно противоречий. Грешная Ева и благая Мария – вот две ипостаси средневековой женщины. Хотя женщинам (за редким исключением) не было позволено владеть собственностью, к ним относились с большим уважением, как того требовали законы рыцарства. Женщины редко самостоятельно владели мастерскими, но при этом они трудились наравне с отцами, братьями и мужьями во благо семьи. Среди женщин грамотных было еще меньше, чем среди мужчин, но их роль в создании и поддержании семьи была очень велика.

Элеонора Аквитанская[5], Мария Французская[6], Кристина Пизанская[7], Хильдерагда фон Бинген[8] и многие другие женщины, чьи имена со временем были забыты, смогли много достичь. Они были скорее исключением из правил, но сам факт того, что они смогли получить власть и влияние, показывает, что даже в историческом Средневековье женщина могла занимать выдающееся положение.

Иерархия Крови

По сравнению с миром смертных в мире вампиров положение, занимаемое человеком по праву рождения, имеет мало значения. Могущественный древний вампир может дать Становление старухе, прокаженному, ребенку, еврею или сарацину, и горе тому новообращенному вампиру, которые посмеет распространять человеческие предрассудки на своих собратьев-вампиров. В мире, где Химерия, Затемнение или Изменчивость могут мгновенно преобразить ваш облик, любой вампир, проживший достаточно долго, начинает понимать, что оценивать собрата по таким поверхностным признакам, как пол, может быть смертельно опасно. Хотя некоторым новообращенным требуется целый век, чтобы осознать эту идею, но в мире Каинитов женщины считаются равными мужчинам, в особенности среди старейшин. В этом отношении общество вампиров можно считать прогрессивным.

Жизнь среди стада

Большинство людей живут в сельской местности и подчиняются смене времен года. Весна и начало лета тянутся медленно, они наполнены изматывающей пахотой, севом, уходом за скотом и нехитрыми домашними работами. Проводятся церковные праздники, на это же время выпадает долгий Великий пост (месяц перед Пасхой, когда, согласно правилам Церкви, нельзя употреблять мясную и молочную пищу). Люди устраняют ущерб, нанесенный зимой, и засевают огороды.

Позднее лето и осень – время страды (жатвы, уборки сена, сбора винограда и молотьбы) и многих забот (что, если ветер прибьет почти созревший ячмень? Что, если виноград засохнет из-за отсутствия дождей?) Селяне, которые все остальное время года заняты другими работами (ткачи, углежоги, плотники) нанимаются на сбор урожая. В это время даже нищие и бродяги могут найти работу и кое-какую еду.

Зимой люди прячутся по домам, чтобы мастерить нужные в быту вещи, чинить их, молиться и надеяться на то, что вновь придет весна. Убогие крестьянские хижины часто строятся из замазанных глиной и навозом плетней. Сильные морозы губительны для скота и для людей, сильные ветра ломают жилища и дворовые постройки, крысы и насекомые портят припасенное на зиму мясо и зерно.

У тех, кто живет в городах, жизнь более упорядочена, но и ее нельзя назвать легкой. Многие ремесленники каждый день работают от рассвета и до заката, и голод, а не жадность, заставляет их трудиться в воскресенья и праздники. Почти весь свой заработок бедный ремесленник тратит на еду, если же урожай был плохим, этих денег ему может не хватить.

В случае плохого урожая сильнее всего страдают именно города, так как деревенская знать и крестьяне приберегают скудные запасы для себя. Голод приходит в Европу не реже, чем раз в 10 лет. Еще опасней для горожан пожары и болезни, так как все городские строения теснятся на небольшой площади, а между деревянными, крытыми соломой домами прорыты канавы для слива нечистот. Приезжающие в город иноземцы приносят болезни, а беспечность становится причиной пожара.

Чума

Болезни – это основная причина смерти в Средние века. Эпидемия чумы, выкосившая треть Европы, случится нескоро, но и в 12 веке вспышки болезни могут унести жизни жителей целого города. Болезнь передается через кровь и слюну (кашель и чихание), и наиболее отвратительные ее симптомы совпадают с признаками чумы Мортиса.

Многие смерти, приписываемые болезни, на самом деле происходят по вине вампиров. Их жертвы угасают в течение нескольких дней или даже недель, становясь все слабее и бледнее после каждого «приема пищи», поэтому друзьям и родственникам несчастного может показаться, что он страдает какой-то болезнью.

Некоторые группы вампиров, в особенности те, кто пренебрегает Шестью Традициями, часто ищут города, зараженные чумой, а иногда и сами разносят ее. В некоторых случаях за одну зиму погибали целые деревни. Вампиры, как правило, невосприимчивы к болезням смертных, и могут переносить заразу от одного сосуда к другому. Порою вампир, выпивший зараженную кровь, ощущает в себе некоторые признаки заболевания, но болезнь не развивается и с легкостью излечивается.

Сразу после того, как становится известно о начале эпидемии в том или ином городе, туда прибывают целые котерии вампиров, чтобы питаться умирающими и здоровыми. Самые жестокие из Каинитов порою создают свою собственную разновидность чумы и распространяют ее среди людей, чтобы скрыть все следы своих трапез. Но придет время, и эти отвратительные злодеяния будут наказаны.

Медицинская наука только зарождается, и, хотя знать может позволить себе все самое лучшее, даже опытные врачи порою приносят больше вреда, чем пользы. Болезни не признают титулов и богатств. Дворянин может погибнуть на войне или во время путешествия, ведь ему постоянно приходится объезжать свои земли и встречаться с соседями. На него могут напасть бандиты, его судно может потерпеть крушение во время шторма, наконец, он может умереть из-за воспалившейся раны, полученной при падении с лошади, или от простуды, схваченной в непогоду. К тому же довольно часто случаются крестьянские восстания и, хотя эти восстания никогда ни к чему не приводили, в ходе мятежники порою убивают ненавистных им хозяев.

Средневековое мировоззрение

Подавляющее большинство людей в Средние века не верят в равенство, свободу, братство и индивидуальность. Они не верят в науку, исследования и силу человеческого разума. Зато они верят в социальные различия, право сильного и деление общества на сословия. В этом мире считается, что знать была избрана Богом и именно поэтому правит остальными. «Справедливость» этого мира позволяет наказать целое поселение за проступок одного человека (например, можно сжечь деревню за то, что один из ее жителей убил оленя в королевских лесах). В этом мире целый народ – евреи – преследуются за то, что их предки якобы совершили тысячу лет назад.

Место науки и разума в средневековом мире занимают религия и вера. Истинное знание, как учит Церковь, исходит только от Бога и раскрывается в Библии – с помощью Церкви, разумеется.

Религия

Большинство европейцев – христиане, по крайней мере, номинально. Кое-где еще сохранились группы упорствующих язычников, во многих городах проживают иудеи. Единственный оставшийся оплот язычества – это княжество Литовское, язычников можно встретить и среди лопарей далеко на севере, среди племен северной Польши, обитателей острова Мэн в Ирландском море[9] и в изолированных горных селениях, разбросанных по Восточной Европе. Во всех остальных местах старые религии сменились христианством.

Средневековая церковь считает, что христианство – единственная истинная религия, призывающая поклоняться истинному Богу. Все остальные религии ложны и потому являются хулой на Бога и служат целям Сатаны. Церковь предлагает людям спасение, основанное на вере в то, что Иисус Христос воскрес из мертвых и теперь восседает на Небесах, даруя жизнь вечную тем, кто следует за ним. Разумеется, церковники утверждают, что следовать за Христом значит не только верить в Него, но и подчиняться Церкви, избегать грехов и, по возможности, совершать добрые дела. К грехам относятся воровство, убийство, насилие, но также гордость, чревоугодие, лень, жадность, занятия колдовством, прелюбодеяние, блуд, содомия и, среди прочего, ростовщичество.

По всей Европе христианство установило свою монопольную власть. Иудеям запрещено проповедовать свою веру, язычников же просто убивают, если они отвергают учение Церкви. Церковь может говорить людям все, что угодно. Порою люди понимают религиозные доктрины по-своему, и тогда они объединяются в еретические секты, но при этом не перестают быть христианами. Они могут не соглашаться с тем или иным положением вероучения (например, могут считать, что Церковь должна отказаться от собственности, или что священники имеют право

вступать в брак, или что только бедные спасутся), но они признают основы: есть Бог, Иисус Христос – Сын Его, и есть Дьявол.

Средневековому человеку практически невозможно признать, что Бога не существует. Агностицизм и атеизм покажутся бредом или страшной нелепостью – если, конечно, кто-то до них додумается.

Каинова ересь

Еретическая секта каинитов[10], основанная в 413 году византийским священником Прокопием, оказала сильное и неоднозначное влияние на общество смертных. Ересь, якобы основанная на отрывках Книги Нод, найденных в пещере на берегу Мертвого моря, объединила эсхатологические (т. е., относящиеся к концу света) мотивы Библии и мифы Книги Нод и создала традицию, одновременно пугающую и славную.

Учение секты основывалось на утверждении, что из двух сыновей Адама именно Каин был любимцем Бога и что метка у него на челе на самом деле свидетельствовала о благосклонности Творца. Если бы Господь и вправду был недоволен убийством Авеля, Он тут же уничтожил бы Каина. Сохранив Каину жизнь и наложив на него знак, Господь молчаливо одобрил убийство. Таким образом, Каин и все его потомки отмечены Богом, и потому их следует почитать, как ангелов.

Изначально распространение ереси ограничивалось несколькими монашескими скитами да кучкой фанатиков, но затем она продвинулась на запад вслед за армиями императора Юстиниана[11], воевавшими на Итальянском полуострове. Она смогла закрепиться в Риме после изгнания ариан[12] и широко распространилась среди служителей Западной церкви. В результате еретики, закрепившиеся в Восточной и Западной церквях, отвлекали внимание верующих и святых от своих «ангелов».

К 879 году ересь каинитов была формализована и до сих пор сохраняется в практически неизменной форме. Учение признает большую часть персонажей, символов и практик католического и православного христианства, основная разница заключается в отношении к причастию.

Как можно предположить, Кровь и Тело Господне на причастии у каинитов не заменяются на облатки и вино. Вопрос о пресуществлении гостии в настоящую плоть Христову никогда не поднимался в ходе религиозных споров среди каинитов. Придя к выводу, что кровь и плоть Каина сохраняется и у его потомков, священнослужители и верующие (ересь каинитов сильно распространена среди мирян) причащаются кровью вампиров.

Разумеется, настоящую кровь вампира порою трудно найти, и самые

отсталые из приходов заменяют ее кровью животных, а то и детей. Именно действия одного такого прихода в Остии[13] и привели к тому, что в 754 году секта наконец была обнаружена и предана анафеме, но к тому времени ересь распространилась слишком широко, чтобы можно было просто уничтожить всех ее носителей. И смертные, и Каиниты отнеслись ко всем этим пафосным безобразиям с презрением, первые – по вполне понятным причинам, вторые - потому, что им показалось оскорбительным сравнение с кучкой каких-то безумцев. Еретики принесли вампирам больше вреда, чем дюжина охотящихся Гангрел, попавших в пределы города.

Многие Каиниты знают о существовании ереси и активно ее поддерживают. Он с радостью отдают част своей крови, нужной для проведения ритуалов, ведь это позволяет им создавать целые отряды фанатично преданных гулей. Такое сотрудничество часто заканчивается тем, что весь приход приносит вампиру Клятву Крови. В результате ересь каинитов раздробилась на множество мелких сект, сплотившихся вокруг выбранного вампира.

Именно раздробленность мешает ереси каинитов приобрести влияние на Церковь и Европу в целом. Между отдельными группами еретиков часто вспыхивают ссоры, так как сектанты уличают друг друга в поклонении меньшему источнику Божьей благодати. Их затуманенные мозги отказываются понимать, что они стали всего лишь пешками в разборках двух Каинитов.

Еретики-каиниты встречаются и в Ватикане и в крупных аббатствах, хотя здесь ересь проявляется не так сильно. Мало кто из них привязан узами Клятвы к одному вампиру, так как вокруг хватает вампиров, готовых послужить источником крови для причастия. Еретики используют свое влияние, чтобы защищать положение и имущество тех, кому они служат, и искажают доктрины и меняют политику в угоду Каинитам. Каждый из них носит серебряное кольцо с фразой из Бытия 4:15 (*Всякому, кто убьёт Каина, отмстится всемеро*) или с символами I: IV: XV. До тех пор, пока его принадлежность к секте не раскрыта, еретик имеет немалое влияние на политику Курии и решения папского двора.

География

В Средние века Европа была поделена между несколькими могущественными королевствами. Самое крупное государство Европы – Священная Римская Империя, занимающая территорию современной Германии, северной Италии и части западной Франции. Сейчас Империя охвачена гражданской войной между двумя соперничающими претендентами на трон, Отто Брауншвейгским[14] и Филиппом Швабским[15]. На самом деле Империя состоит из множества мелких герцогств; герцоги приносят императору присягу, но управляют своими землями как суверенные монархи, и вражда между ними часто рвет империю на части.

Английский король (сейчас – Ричард Львиное Сердце) правит землями Англии, Уэльса, северной Франции и (теоретически) Ирландии. В 1199 Ричард погибает в сражении и ему наследует его злокозненный брат Джон (Иоанн). Французское королевство, которым правит Филипп II Август[16], на тот момент является, возможно, самым могущественным королевством Европы с совершенной системой управления; оно постоянно растет за счет захвата принадлежащих Англии земель на севере Франции. Константинополь, в котором царит император Алексей III[18], распространил свою власть на территорию современной Турции (мусульмане предъявляют на нее свои права), Сербии и Греции.

На окраинах Европы есть и другие королевства и княжества: Венгрия, Польша, королевство Иерусалимское (на самом деле находится на Кипре, так как Иерусалим захватили арабы) и Шотландия, Киевская Русь и Болгарская «империя». Несколько небольших королевств

расположено на Иберийском полуострове, Ирландия поделена на четыре части, каждая со своими правителями; можно также упомянуть швейцарские кантоны и Датское королевство. В Европе сохранился оплот язычества, все еще сопротивляющийся натиску христианства, - княжество Литовское и земли на побережье Балтийского моря.

Самым могущественным человеком Европы по праву можно назвать Папу Римского. Он управляет своим собственным княжеством в центральной Италии, включая город Рим, но важнее всего то, что он является главой Церкви во всей Западной Европе. Земные королевства поделены между соперничающими монархами, Папа же является представителем высшей духовной власти, под юрисдикцию которого попадают все королевства. Кое-кто готов утверждать, что Папа, как представитель Христа на Земле, имеет право решать любые вопросы, и поэтому светские государи должны склониться перед ним. В 1198 году умер папа Целестин III, и на папский престол взошел проницательный и властный Иннокентий III.

Закон и порядок

В средневековой Европе нет полиции или организаций, следящих за соблюдением закона. Вместо них существуют отдельные люди и группы людей, поддерживающие мир и порядок.

Стражники или отряды солдат стоят у городских ворот, прогоняя прочь прокаженных и известных преступников и СОБРа подати с проезжающих мимо торговцев. В каждом городе имеется стража. Обычно легковооруженные стражники ходят группами по два-четыре человека; они патрулируют улицы в поисках преступников, бродяг и признаков пожара. Обычно они ходят пешком, хотя в крупных городах может быть и конная стража. В маленьких городах бывает лишь несколько стражников. Крупные города поделены на кварталы, и в каждом из них своя стража.

Правитель города (мэр, магнат или назначенный королем дворянин) обычно имеет в подчинении небольшой отряд солдат – не обычных головорезов и наемников, но умных, проницательных людей, которым можно доверить проведение расследования и поиск преступников в самом городе и за его пределами. У крупной знати под началом может быть несколько отрядов, занимающихся выслеживание нарушителей. В сельской местности такие отряды на службе у дворян являются чуть ли ни единственной силой, поддерживающей закон, и часто дворяне злоупотребляют этой властью.

Любой горожанин, ставший свидетелем преступления, обязан звать на помощь. Он должен кричать, свистеть и преследовать нарушителя, вовлекая в погоню всех окружающих. Все, услышавшие призыв о помощи, должны присоединиться к погоне, если только их не удерживают от этого неотложные дела. Человек, проигнорировавший

крики о помощи, может быть приговорен к уплате штрафа.

Набор преступлений в Средние века весьма широк: от причинения беспокойства, продажи контрабанды и нарушения норм морали (например, посещения борделя в пределах городских стен) и до воровства и убийства. Преступления, подразумевающие богохульство, расследуются силами Церкви. Крупные преступления (например, поклонение дьяволу или использование сверхъестественных сил) иногда требуют привлечения специальных следователей – инквизиторов. Это хорошо образованные, умные люди, назначенные местным епископом для расследования преступления против Господа. Они не могут наказывать правонарушителя, но их настолько уважают (или боятся), что одного их слова бывает достаточно для ареста и казни преступника.

Личная безопасность

Смертные часто носят кинжалы или ножи. В большинстве местностей закон требует, чтобы у людей по домам хранились луки или копья для защиты города в случае нападения, но постоянно носить с собой такое оружие, как правило, запрещено. Стражники на воротах и ночные патрули вооружены мечами и булавами, более серьезное вооружение встречается только у дворян и профессиональных солдат.

Солдаты вооружены мечами или копьями и щитами, иногда – луками или арбалетами. Дворяне могут носить при себе целый комплект оружия: мечи, кинжалы, пики и щиты, плюс полная броня, но в повседневной жизни они в полном вооружении не ходят (только в случае опасности или войны).

Замки дороги и встречаются редко, к тому же по нашим меркам они очень ненадежны. Обычно ставни и двери запирают изнутри при помощи деревянных брусьев. Богачи могут позволить себе вставить в окна стекла, но чаще всего люди вставляют в окна пропитанную жиром ткань и плотно закрывают их на ночь ставнями. Закрытое окно или дверь нельзя открыть снаружи, разве что при помощи грубой силы, но при этом обезопасить здание можно только в том случае, если хоть кто-то из людей находится внутри.

Обычно перед тем, как ложиться спать, люди закрывают все окна и двери. Магазины и мастерские запираются точно так же, как и жилые дома; многие ремесленники и торговцы живут рядом или над лавками и мастерскими. Очень редко люди выходят из дому по ночам. У некоторых дворян имеются отряды стражников, патрулирующих по ночам замок, но чаще всего люли пользуются такими «системами безопасности», как сторожевые собаки и стаи гусей. Каинитам не стоит недооценивать этих животных. Собака может быть не слабее волка (многих из них выводили для охоты на волков, другие способны загрызть медведя или преследовать крупного оленя), гуси же способны поднять

невообразимый шум.

Средневековые предрассудки

Средневековые люди знают: вампиры существуют. Они пересказывают истории и легенды о ходячих мертвецах, о людях, которые приобрели бессмертие, но не могут выносить солнечного света, о чудовищах и уродах, которые едят человеческое мясо и пьют кровь. Эти истории не отличаются большой достоверностью, часто в них вампиров путают с другими существами. Но как бы ни представляли себе люди вампиров, они знают, что вампиры есть, и боятся их.

Истории повествуют о восставших из гроба, которые запугивают своих соседей и родственников. Часто этих тварей представляют в виде диких животных (вампиры похитрее стараются не привлекать к себе внимания) или привидений (легенды о призраках перемешались с преданиями о вампирах). В вампирских историях не всегда упоминается кровь, которую пьют ночные твари – в конце концов, вампиры умеют удалять следы своих трапез, - но в целом бессмертные изображены верно.

Гули обычно считаются людьми, «одержимыми» злыми духами, и их редко связывают с вампирами. Самих Каинитов тоже считают злыми духами, вселившимися в тела мертвых. Проявления сверхъестественных способностей вампиров, называемых Дисциплинами, лишь подтверждают веру в то, что Каиниты – демоны или служат демонам.

Старые знахарки и священники могут посоветовать средства борьбы с вампирами. Считается, что чеснок, желуди и ветки боярышника могут отогнать вампира. Говорят, что неупокоенные не могут переступить через линию, начерченную солью или святой водой. Распятие или молитвы святого человека могут удержать их на расстоянии; вампиры не могут переступить через порог жилища, не получив приглашения.

Способы уничтожения вампиров отличаются жестокостью и эффективностью. Самые распространенные из них – это вырвать у вампира из груди сердце или предать его тело огню. Кое-кто, лучше знакомый с Каинитами и их обычаями, может посоветовать и другие способы. Некоторые искренне верующие священники, например, могут посвятить всю сою жизнь борьбе с «отродьями Сатаны» (в число которых входят вампиры; такие люди тщательно собирают любые сведения о своих противниках.

Охотники и жертвы

Хотя вампиры считают себя последним звеном в пищевой цепочке, у них немало опасных врагов. Часто противники действуют под прикрытием, хитростью, и вампир, попытавшийся убить того, у кого есть надежное средство против неупокоенных, быстро поймет, что не

все проблемы в этой жизни можно решить грубой силой.

Храмовники и рыцари-монахи. Эти враги вдвойне опасны – силой своих мечей и властью стоящей за их спинами Церкви. Они могут поднять горожан против «слуг Люцифера» - реальных или мнимых, - а это угрожает жизни для любого Каинита, оказавшегося на их пути.

Смертные правители. Хотя вампиры часто недооценивают людских правителей и власть имущих, все же в некоторых случаях эти люди могут причинить неупокоенным много неприятностей.

Другие вампиры. Большая часть споров и недоразумений разрешается интригами, но все же смертельные схватки между вампирами – не такая уж редкость. Если местный князь будет вынужден вершить правосудие, у нарушителей закона могут возникнуть крупные неприятности.

Мифические чудовища. Их редко видят, но они – одни из самых опасных врагов вампиров. К счастью, они обитают в далеких местах, куда люди попадают нечасто, - а значит, и вампирам там делать нечего.

Демоны и сатанисты. Служители Ада порою опаснее для вампиров, чем служители Небес. Их разумные доводы и сочувственные разговоры разят вампиров в самое сердце. В конце концов, кто из врагов опасней: тот, кто нападает в открытую, или тот, кто заманивает тебя к себе, искушая чудесами?

Оборотни. Эти меняющие форму создания – старинные враги вампиров. Путешествие через леса, которые они считают своими владениями, грозит большими бедами, так как их ненависть к вампирам граничит с безумием.

Маги. Их чары сильны, но многие из магов физически слабы. И все же только глупому новообращенному придет в голову сомневаться в возможностях магов. Хотя колдовство, известное большей части населения, ограничивается излечением оспы и предсказанием будущего, могущественные волшебники, по слухам, могут заставить солнце сиять среди ночи и поражают противников молниями, находясь за несколько лиг от них.

Призраки. Согласно легенде, эти неупокоенные души умерших обречены скитаться по Земле до Судного дня. Не все из них обладают возможностью воздействовать на мир живых, но те, кто обладает, могут подчинить себе даже камни и ветер. Большинство из них хочет отомстить за перенесенные в жизни страдания, но в историях рассказывается и о сумасшедших призраках, стремящихся уничтожить мир живых.

Феи. Дикие и непредсказуемые, феи могут как помочь, так и

навредить Каиниту. Смертные знают, что нельзя принимать от фей дары и пищу, но все же ходят слухи, что одна капля крови феи может наделить невероятными возможностями, доставить неизъяснимое наслаждение… или вызвать жуткую агонию.

[1] — римская провинция, занимавшая часть территории современной Румынии. [Наверх]

[2] — (*фр*.) живая картина [Наверх]

[3] — (лат. talio — от talis в значении «такой же» — наказание, равное по силе преступлению) — древний обычай, регулировавший взаимоотношения между кровнородственными объединениями на основе равенства в оскорблении и обязывавший ограничиваться в воздаянии ущербом, точно соответствующим повреждению. Классической считается ветхозаветная формула талиона: «душу за душу, глаз за глаз, зуб за зуб, руку за руку, ногу за ногу» (Втор 19,21). Генетически талион выступает как кровная месть, которая является одним из отличительных признаков рода. [Наверх]

[4] — Карл I Великий (742/47 – 28 января 818) - король франков с 768 года, император Запада с 800 года. Прозвище "Великий" получил еще при жизни[Наверх]

[5] — Элеонора (Алиенор, Альенора) Аквитанская (ок. 1122 — 31 марта 1204) — герцогиня Аквитании и Гаскони (1137—1204), графиня де Пуатье (1137—1204), королева Франции (1137-1152), супруга французского короля Людовика VII, королева Англии (1154 - 1189), супруга английского короля Генриха II Плантагенета, одна из богатейших и наиболее влиятельных женщин Европы позднего Средневековья. [Наверх]

[6] — Мария Французская (Marie de France), первая французская поэтесса, жила во второй половине XII века в Англии, при англо-норманнском дворе Генриха II Плантагенета и Элеоноры Аквитанской, одном из самых блестящих дворов Западной Европы в Средние века [Наверх]

[7] — Кристина Пизанская (1364-1430) - одна из немногих женщин – “дочерей образованных отцов” - писавших от лица женщин и в защиту прав женщин в средние века, была поэтом, писательницей и историком при дворе короля Франции Карла V I в конце XIV-начале XV вв. Ее считают “первой профессиональной писательницей Франции, первой женщиной, которая зарабатывала на жизнь своим профессиональным – писательским – трудом”. [Наверх]

[8] — Хильдегарда Бингенская (1098 — 17 сентября 1179, монастырь Рупертсберг под Бингеном) — немецкая монахиня, настоятельница монастыря в долине Рейна. Автор мистических трудов, религиозных песнопений и музыки к ним, а также трудов по естествознанию и медицине, почитается как святая, хотя формально не была канонизирована. [Наверх]

[9] — Часть Атлантического океана, граничит к северу с Шотландией, к западу — с Ирландией, к югу — с Уэльсом и к востоку — с Англией. На юго-западе переходит в канал св. Георгия, на севере — в Северный

канал и через них соединяется с океаном. [Наверх]

[10] — *Каинова ересь* (каиниты) - гностическая секта середины II века, отделившаяся от офитов или (по версии Иринея) от школы Валентина. По сообщению Иринея, ее приверженцы поклонялись Каину, наделенному, по их мнению, сверхъестественной и к тому же злой силой; они отрицали крещение. [Наверх]

[11] — Юстиниан I Великий (482 - 565). [Наверх]

[12] — Александрийский священник Арий учил о неравенстве Сына Божия с Богом-Отцом. После долгих споров на вселенском соборе в Никее (325 г.) и в Константинополе (381) был установлен церковный догмат о единосущии Бога-Отца и Сына и составлен символ веры. Арий еще в 318 г., после собора в Александрии, был лишен сана и отлучен от церкви епископом Александром, но у него уже было много последователей в народе. С этих пор начинается продолжительная борьба обеих партий, причем вначале торжествует партия Ария (325-355), позднее их противники (355-381). [Наверх]

[13] — Торговая гавань и военный порт в устье р. Тибр в 25 км от Рима; славилась соляными промыслами. При императоре Траяне Остия была реконструирована; после перенесения столицы из Рима в Константинополь порт потерял свое значение. [Наверх]

[14] — Отто (Оттон) Вельф, герцог Брауншвейгский (1175 - 19 мая 1218), император Священной Римской Империи в 1209 – 1218 гг. [Наверх]

[15] — Филипп Швабский (род. до 1178 – ум. 1208), германский король и герцог Швабии, младший сын императора Фридриха I Барбароссы. [Наверх]

[16] — Ричард I Львиное Сердце (1157-1199) — английский король из династии Плантагенетов. Сын короля Англии Генриха II Плантагенета и его жены, герцогини Элеоноры Аквитанской. [Наверх]

[17] — Филипп II Август Завоеватель (21 августа 1165 — 14 июля 1223) — король Франции (1180 — 1223), сын короля Людовика VII Молодого и Адель Шампанской. Присоединил к Франции землю Лангедока, инициировал альбигойские войны. [Наверх]

[18] — Алексей III Ангел - Византийский император в 1195-1203 гг. [Наверх]

‹ Глава 1: Вавилонская башня вверх Глава 3: Кланы ›

Версия для печати

контроллер 505

Все оттенки Тьмы

Глава 3: Кланы

Как ты погибла! Как погибла ты
Внезапно; исказилась, и растлилась,
И смерти обреклась!

- Потерянный рай, Джон Мильтон

Кланы в чем-то похожи на большинство человеческих объединений и сообществ. У каждого клана есть свои особенности, этакое наследие, переданное по линии крови от потомства Каина. Точно так же, как люди, говоря о поведении или традициях, называют их «типично немецкими» или «типично английскими», Каиниты могут назвать вампира «вылитым Тореадором» или «безнадежным Малкавианом».

Кланы постоянно меняются. Через каждые несколько поколений человеческое общество претерпевает сильные изменения, и у паразитирующих на нем Каинитов все происходит точно так же. Возникают и исчезают секты. Некоторые кланы исчезают, как показывает пример Салюбри и Саулота. Идеология меняется вместе с развитием человеческой философии, что можно видеть по Путям, принимаемым вампирами. В общем, положение клана за сто лет может сильно измениться; зависит оно и от страны проживания. Описания кланов для игроков – это рекомендации, но не жесткие правила. Единственное, что остается неизменным для всех членов клана, - это Дисциплины и Слабости.

Перечисленные ниже кланы произошли от Патриархов и являются единственными признаваемыми на тот момент кланами. Описание часто упоминаемых Ваали можно найти в главе «Противники» (девятая глава). Дьяволопоклонники Ваали не считаются чистой линией крови и настолько отвратительны, что их желательно использовать только в качестве мастерских персонажей. Существуют и другие линии крови, но они или малоизвестны, или не пользуются никаким влиянием. Игроки могут выбрать любой из 13 кланов или создать персонажа-Каитиффа, лишенного клана.

Ассамиты

Крестоносцы принесли с собой рассказы о Святой Земле, и в

некоторых из них упоминается банда фанатичных убийц. Европейцы стали называть этих безмолвных убийц *ассасинами*. Каиниты же уже знали о существовании похожей, хотя более грозной опасности в Аравии – об убийцах из клана Ассамитов.

Вампиры Запада столкнулись с Ассамитами задолго до Крестовых походов. Поговаривают, что завоеватели, отправлявшиеся на Восток, - например, Александр, - были пешками в руках Каинитов, опасавшихся Ассамитов. Если верить слухам, то у вампиров есть причины бояться Ассамитов: те стараются самосовершенствоваться через Дияблери.

Согласно учению Ассамитов, вампир должен понизить свое поколение, чтобы стать ближе к Каину и, следовательно, к Небесам. Самый надежный способ сделать это – совершить диаблери. Убийство – это неотъемлемая часть пути, и Ассамиты приобретают нужные для его совершения навыки. Они даже соглашаются выполнять заказные убийства, оплачиваемые кровью Каинита-заказчика. Хотя честь обязывает их защищать своих товарищей, вампира из чужого клана они убьют без колебаний.

Недавние Крестовые походы вызвали новый всплеск активности среди Ассамитов. Члены клана видели, как страдают их «стада» и еще живущие семьи от рук пришельцев с Запада, и теперь они жаждут мести. На землях Ближнего Востока пытается закрепиться ислам, но и пороки Запада становятся все ближе, поэтому сейчас Ассамиты, как никогда раньше, готовы прополоскать свои глотки западной кровью, и не важно, будет ли заключен контракт на убийство.

Прозвище: Сарацины

Внешность: все известные Ассамиты принадлежат к арабской культуре – это арабы, мавры и тому подобные народности. Соответственно, почти у всех из них типичная «сарацинская» внешность: смуглая кожа, «орлиный» профиль, темные волосы и глаза. В отличие от других Каинитов, в посмертии они не становятся бледнее. Наоборот, с годами их кожа становится темнее; у самых старых Ассамитов кожа практически черная.

Убежище: старейшины клана живут в Аламуте, затерянной где-то в горах Малой Азии крепости. Новообращенные, действующие в Европе, предпочитают труднодоступные, удаленные и укромные места.

Происхождение: перед тем, как получить Становление, выбранный на роль новообращенного человек должен быть показан клану. Хотя порою необходимость вынуждает давать Становление буквально на месте, Ассамиты все же предпочитают оценить будущего собрата. Новичок (или *fida' i*) должен пройти семилетнее обучение, но

этот срок может меняться в зависимости от обстоятельств. Одним из моментов обучения сиры никогда не пренебрегают: они внушают своим отпрыскам верность клану.

Создание персонажа: Ассамиты не обращают женщин и выходцев с Запада; и выбор их падает на математиков, поэтов и ученых не реже, чем на воинов и воров. При необходимости их Маски надежно маскируют их истинную сущность. Любые Атрибуты могут быть выбраны в качестве первостепенных; из Способностей предпочтение отдается Навыкам. Из Дополнений чаще всего встречаются Наставник (сир) и Поколение (часто через диаблери). Практически все Ассамиты следуют по Пути Крови.

Дисциплины клана: Стремительность, Затемнение, Смертоносность.

Слабости: согласно законам клана, все Ассамиты отдают 20 процентов своей крови в дань сирам. Кроме того, сущность Ассамитов такова, что любой ритуал или Прорицание, способные засечь диаблериста, укажет на Ассамита – даже если этот Ассамит никогда не пробовал крови другого вампира.

Организация: Ассамиты придерживаются иерархии, на вершине которой находится Старец с Горы – глава клана. Друг к другу Ассамиты относятся очень хорошо, поэтому действия клана отличаются согласованностью и эффективностью. Если бы не поощряемая кланом привычка полагаться на свои силы, любая неудача с *fida' i* могла бы вызвать гнев старейшин.

Цитата: *тише, враг мой. Рукою моей управляет сама Судьба, и нет тебе бесчестия в том, что ты падешь под ударом сильнейшего.*

Стереотипы:

- ***Бруха:*** если бы они оставались учеными и не брались за оружие, мы могли бы стать друзьями.
- ***Каппадокийцы***: этих магов не должно существовать. Их колдовство оскорбляет Аллаха.
- ***Последователи Сета***: я не боюсь змей, даже тех, что разгуливают в человеческом облике.
- ***Гангрел:*** в том, чтобы стать зверем, нет чести, и не важно, как хорошо ты умеешь убивать.
- ***Ласомбра***: за спинами крестоносцев стояли они. Теперь они – мои кровники.
- ***Малкавиане:*** сказано, что к безумцам нужно относиться милостиво. Но не стоит забывать, что их разум неустойчив и искажен.
- ***Носферату:*** разве не сказано, что уродство – это признак

запятнанной души? Уничтожить одного из этих чудовищ значит оказать ему услугу.

- ***Равнос:*** бесчестные псы. Уверен, даже кровь их запятнана.
- ***Тореадор***: они приобрели кое-какой внешний лоск, но они очень слабы.
- ***Тремер:*** эти волшебники похожи на нас. Они могут быть полезными марионетками – и опасными врагами.
- ***Цимисхи:*** искаженные, подлые, эгоистичные создания. Даже Гангрел больше похожи на людей, чем они.
- ***Вентру***: они узнали об Аламуте и готовы осадить Орлиное Гнездо. Беда в том, что ничего у них не получится.
- ***Ваали***: мы не питаем к ним злобы и не считаем их чем-то ужасным. Но дети Шайтана не должны достичь своих целей.

Бруха

Бруха – это ученые-воины, всегда стремящиеся к совершенству тела и разума. Старейшины клана могут говорить о Золотом Веке и с тоской вспоминать Карфаген. Конечная цель Бруха – найти место, где все вампиры смогут мирно сосуществовать и будут процветать.

К несчастью, ничто не ранит так глубоко, как отвергнутая мечта. Падение Карфагена, кажется, лишь усилило их злобу, а отказ остальных кланов от возвращения к прежним порядкам вызвал горечь. Поэтому они сражаются. Они сражаются с Вентру, уничтожившими Карфаген, они сражаются с Ласомбра, поддерживающими существующие порядки, они сражаются с Тремер, виновными в смерти Саулота, - список можно продолжать до бесконечности. Бруха ответственно относятся к выбранному занятию.

Сейчас клан Бруха пытается распасться на две части. Они не могут договориться между собой о том, в каком направлении нужно меняться, к какой цели нужно стремиться. Часть из них лелеет мечту о мире, в котором будут мирно сосуществовать люди и Каиниты; другие

предпочитают оставаться в тени, добиваясь равенства друг с другом и превосходства над смертными. Теперь клан дает становление военным так же, как и ученым и философам, готовясь к грядущим битвам. Клан, верящий в гармонию, распадается на куски под влиянием внутренних перемен.

Хотя из-за длящегося упадка связь между членами клана затруднена, в случае необходимости Бруха придут на помощь своим собратьям. Сиры, как правило, относятся к своим питомцам с большим уважением, чем это принято в других кланах. Обычно Бруха недолюбливают чужаков, но если кому-то удается завоевать их расположение, он приобретает самых верных (и упрямых) друзей на свете.

Прозвище: Фанатики

Внешность: по большей части Бруха отличаются хорошим телосложением и гордой осанкой. Они предпочитают давать становление тем, чьи тела и умы близки к совершенству, но со временем были вынуждены снизить требования. Бруха сохраняют сильную связь со смертными, и новички предпочитают одеваться так, как они одевались при жизни (или хотя бы выглядеть так, как выглядят люди вокруг).

Убежище: Бруха живут там, где захотят; многие предпочитают держаться поближе к людям. Часто они сохраняют за собой свои «смертные» владения (если такие были); в городе два Бруха могут жить в одном помещении.

Происхождение: Бруха ищут мыслителей и тех, кто недоволен обществом. Ремесленник, пусть даже необразованный, может получить Становление, если он может хорошо выражать свои мысли. Смертные кандидаты в вампиры оцениваются по способности мыслить и планировать, а не только по умению махать мечом. Бруха стремятся к равенству и избирают тех, кого считают нужным, и не важно, будет новообращенный мужчиной или женщиной, сервом или дворянином.

Создание персонажа: часто в клан вступают военные и ученые, но по происхождению Бруха может быть кем угодно. Сейчас вся власть Бруха сосредоточена в Испании, поэтому многие новообращенные являются уроженцами этой страны. Важным условием для Становления является желание новичка изменить что-то в окружающем мире. Обычно у них агрессивные или динамичные Маски и Характеры. Первичны Ментальные или Физические Атрибуты, а также Знания и Таланты. В качестве дополнений часто выступают Союзники, Слуги и Стадо. Большинство Бруха следуют по Пути Небес или Пути Человечности.

Дисциплины клана: Стремительность, Могущество, Присутствие.

Слабости: как бы они не отрицали это, но из всех кланов Бруха сильнее всего подвержены впадению в безумие. Большинство из них стыдится этого недостатка своей крови, часто они начинают относиться враждебно к собеседнику, затронувшему тему безумия. Сложность бросков на безумие у Бруха всегда на две единицы выше, чем у остальных кланов.

Организация: обычно Бруха заняты своими собственными делами, но в случае необходимости могут рассчитывать на помощь собратьев. Время от времени Бруха определенной местности собираются на совет, чтобы обсудить текущие события и попытаться решить, что делать дальше. Эти советы редко заканчиваются принятием определенных решений, но приносят новые заверения в верности и дружбе.

Цитата: *Дурачье! В мире столько удивительного, надо только пошире открыть глаза! Если вы будете с нами, мы сможем изменить мир! Проснитесь, пока не умерли!*

Стереотипы:

- ***Ассамиты:*** Вентру – наш общий враг, но больше нас ничего не объединяет.
- ***Каппадокийцы***: ненормальные лжецы. Пусть себе копаются в своих могилах.
- ***Последователи Сета***: там, где строим, они разрушают. Они – наши враги.
- ***Гангрел:*** в их груди пылает огонь Зверя, но они даже не пытаются побороть его. Если бы они были более цивилизованными, мы могли бы стать союзниками.
- ***Ласомбра***: презренные хитрецы и кукловоды. Первые шаги к справедливому обществу будут сделаны по трупам Ласомбра.
- ***Малкавиане:*** горе потомкам Малкава, ибо они – раздробленный клан. Смотрите на них и учитесь помогать своим собратьям, иначе мы впадем в хаос еще глубже, чем они.
- ***Носферату:*** они прокляты, но у них острый слух. Не стоит пренебрегать ими.
- ***Равнос:*** они презирают истину и бегут от нее.
- ***Тореадор***: мы, как и они, ценим искусство и совершенство. Но их

нежелание сражаться за свои идеалы погубило их, как погубит и нас, если мы станем полагаться на Торедор.

- ***Тремер:*** нельзя верить этим лжецам. Они убили Саулота из любви к власти, и убьют вас по той же причине.
- ***Цимисхи:*** находясь рядом с ними, соблюдай осторожность. Закроешь оба глаза - проснешься вовсе без глаз.
- ***Вентру***: они ненавидят нас со времен Карфагена. Со времен Карфагена мы ненавидим их.
- ***Ваали***: все, что я ценю, Ваали хотят уничтожить. Да падут они в бездну, в которую так стремятся.

Каппадокийцы

В течение тысячелетий они были известны среди Каинитов как Клан Смерти. Даже их собратья сторонятся Каппадокийцев из-за их зловещих увлечений. Сам Каппадоций при жизни был священником-иконоборцем, и после Становления он продолжил разгадывать тайны жизни, смерти и того, что ждет нас после смерти. Его отпрыски продолжили его исследования, и благодаря их усилиям Каиниты немало узнали о своей природе. Таинственность, окружающая клан, вызывает в людях уважение и страх.

В сообществе вампиров Каппадокийцы часто становятся советниками князей. Их уважают за мудрость и проницательность и доверяют им, так как они не стремятся к мирской власти. Благодаря этому Вентру и Каппадокийцы заключили неофициальный союз: первые предоставляют вторым безопасные места для исследований в обмен на советы. Их владения сосредоточены в Турции, оттуда они имеют доступ как к удаленным малоизученным местам, так и к центрам просвещения.

Недавно клан принял в свои ряды небольшую группу некромантов, которая могла помочь в исследованиях. Сейчас новообращенные вампиры разрабатывают новую Дисциплину, но до конца еще далеко. Каппадокийцы надеются, что это комбинированное знание позволит им преодолеть последние барьеры на пути к истине, которую они искали тысячелетиями.

Прозвище: Гробокопатели

Внешность: большая часть Каппадокийцев проводят ночи напролет за изучением тайн смерти, поэтому неудивительно, что они предпочитают одежды монахов и ученых. Чаще всего это длинные темные одеяния простого покроя, без украшений; некоторые Каппадокийцы носят искусно вырезанные и разукрашенные маски, изображающие череп или лицо в предсмертной агонии.

Убежище: члены Клана Смерти часто выбирают в качестве убежищ могилы и склепы или подземелья под соборами и монастырями, где еще одна фигура в длиннополом одеянии не привлечет ненужного внимания. Они окружают себя напоминаниями о смерти, часто – очень странными и пугающими произведениями искусства.

Происхождение: Каппадокийцы дают Становление ученым и духовенству, иногда среди новообращенных оказываются палачи, крестоносцы, гробокопатели или воры. Любовь к учению и неукротимое любопытство – вот основные требования к новичку, так же, как и способность вести поощряемые кланом исследования.

Создание персонажа: большинство Каппадокийцев – ученые, склонные к философским размышлениям и наблюдениям. Для них важнейшее значение имеют Ментальные Атрибуты, Знания обычно преобладают над Талантами и Навыками. Хотя на первое место ставится способность помогать в исследованиях клана, нельзя сказать, что все Каппадокийцы – слабаки и неженки. Многие из них следуют по Пути Небес.

Дисциплины клана: Прорицание, Стойкость, Смерть.

Слабости: сколько бы крови Каппадокиец не выпил, его кожа остается бледной и холодной, как у трупа. Из-за этой смертельной бледности сложность броска на любой Социальный Атрибут повышается на единицу. Их проще опознать как вампиров.

Примечание: если вы пользуетесь обычной системой достоинств и недостатков, у Каппадокийцев не может быть достоинства Кровавая Жидкость (*Sanguine Humor*).

Организация: Каппадокийцы – одиночки, друг с другом они встречаются редко, когда есть потребность в обмене знаниями. Каждую зиму все члены клана (у кого есть такая возможность, конечно), отправляются в заброшенный монастырь, где в ночь зимнего солнцестояния выполняют загадочные ритуалы.

Цитата: *в конце все мы обратимся в прах – да, и ты тоже, брат мой. Но неужели ты настолько глуп, чтобы верить в конец всего сущего?*

Стереотипы:

- ***Ассамиты:*** убийцы, не понимающие значения того, что они делают.
- ***Бруха***: они заявляют, что сражаются за то, во что верят, но во всех их войнах нет истинной глубины.
- ***Последователи Сета***: уничтожить чужую душу – величайшее

преступление из всех возможных. Хотя они считают себя мастерами духовного разложения, они мало знают о последствиях своих деяний.

- ***Гангрел:*** пытаясь примирить человека и зверя, они утратили лучшую свою часть.
- ***Ласомбра***: они постоянно говорят о тьме, но забывают, что без света нет теней.
- ***Малкавиане:*** чтобы заглядывать в мир духов, как это делают они, требуется истинная мудрость и самопознание. Остальные считают их дураками и безумцами, но мы видим в их глазах мудрость.
- ***Носферату:*** вечно прячущиеся, боящиеся показаться людям на глаза. Чем платит их душа за этот нескончаемый обман?
- ***Равнос:*** бродяги и нищие, пятнающие само имя вампиров своими детскими выходками.
- ***Тореадор***: их стремление понять вечность через искусство вызывает восхищение, но пока они не научатся смотреть за пределы суетного мира, ничего у них не выйдет.
- ***Тремер:*** выскочки, жаждущие силы, которую они не смогут понять. Воистину, малые познания в оккультных науках вредны, и рано или поздно Тремер об этом узнают.
- ***Цимисхи:*** умение управлять плотью было бы восхитительно, если бы они могли заглянуть за него…
- ***Вентру***: их владения – суетный, меняющийся мир. Прекрасные союзники, они почти добились совершенства в том, что избрали для себя.
- ***Ваали***: глупцы. Если бы они в самом деле понимали, что значит ждущая нас после смерти вечность, они бы не говорили о ней с такой легкостью.

Последователи Сета

Мало кто из вампиров добровольно окажет гостеприимство Последователю Сета, и на то есть свои причины. Сеттиты, как они сами себя называют, служат тьме и являются воплощение разрушения. Конечной целью клана стало уничтожение любых моральных ограничений как у людей, так и у Каинитов, а также создание огромного количества рабов для себя и своего злобного повелителя.

Согласно легендам, Сет, или, иначе, Сутех, был основателем клана. Сет, по словам его последователей, был великим воином и охотником Древнего Египта. Ночами он охотился в пустыне, подобно зверю, и очень скоро смертные стали ему поклоняться как богу ночи. Ему нравилось это поклонение, а также то уважение, которое ему оказывали Каиниты. Но однажды он был изгнан из своих земель. Здесь истории становятся туманными: кто-то говорит, что Сета победил Осирис, другие уверяют, что это сделал Гор. В любом случае Сет поклялся вернуть себе власть, и на этот раз править из тьмы. Его дети пошли по его стопам.

Сет исчез в 33 году нашей эры, пообещав своим последователям, что вернется к ним. С тех пор Сеттиты усердно работают, стараясь преобразить мир так, чтобы он понравился их господину. Нельзя сказать, чтобы они достигли большого успеха. Их устраивает повсеместное распространение болезней и неравное распределение богатства; ведь чем несчастней человек, тем с большей охотой он ухватится за возможность изменить свою судьбу.

Сеттиты действуют исподтишка. Они считают, что лучший способ развратить человека – это дать ему именно то, что он хочет, и наблюдать за тем, как одно желание влечет за собой другое, еще более сильное. Они очень снисходительно относятся к находящимся под их властью людям, стараясь не мешать их наслаждениям, поощряя излишества и постепенно приучая жертву к удовольствиям, источником которых могут стать только Сеттиты. Горе рабу, оказавшемуся во власти Опекуна-Сеттита, горе любому, кто попадется в их дурманящие сети. Последователи Сета действуют, движимые глубокой верой, и потому могут быть более безжалостны, чем даже жестокосердные Цимисхи.

Прозвище: Змеи

Внешность: большинство Сеттитов – уроженцы Ближнего Востока и Северной Африки; но некоторые из них пришли из самых неожиданных мест. Рыжие волосы считаются отметиной Сета и высоко ценятся. Многие из Сеттитов в тиши своих убежищ носят старинные египетские одеяния. Среди них популярно ритуальное обезображивание, выражающееся по-разному у разных вампиров.

Убежище: Сеттиты предпочитают подземные логова: пещеры, гроты и подвалы. Часто они украшают стены убежищ египетскими иероглифами, рассказывающими историю Сета. Сеттитам, склонным к демонстрации своей развращенности, нравятся редкие ткани и благовония. Свои убежища они называют храмами и часто помещают их рядом или прямо под зданиями культов, которые так или иначе могут контролировать.

Происхождение: обычно Последователи Сета выбирают людей

для Становления из своих собственных слуг. Предпочтение отдается выходцам из Египта, но поговаривают, что наиболее настойчивые и жадные вожди викингов перевези часть Сеттитов на север. Эти слухи, как и слухи о норвежских Каинитах, поклоняющихся Змею Мидгарда и проводящих в его честь ритуалы, нуждаются в проверке.

Создание персонажа: Сеттиты, в особенности проживающие в Западной Европе, стараются казаться там чужаками. Подходящие для них Характеры – это Тиран, Негодяй или Чудовище; при этом Маски могут быть самыми разнообразными. Предпочтение отдается Социальным Атрибутам и Талантам. У большинства из Сеттитов в Дополнениях числятся Слуги, у некоторых – Контакты, Стадо или Влияние. Истинные Сеттиты идут по Пути Тифона.

Дисциплины клана: Затемнение, Присутствие, Серпентис.

Слабости: Сеттиты очень плохо переносят солнечный свет. Количество кубиков при бросках на повреждения от солнечного света удваивается.

Организация: группы Сеттитов объединяются в храмы и поддерживают иерархию, зародившуюся еще среди первых жрецов Сета. Часто они создают среди смертных мелкие культы и становятся темными жрецами. Среди членов клана возможны удары в спину и предательство, но только в том случае, если нет внешней угрозы.

Цитата:*ах, ни слова больше, друг мой. Не нужно слов. Ты голоден – я могу насытить тебя. Ты охвачен жаждой – я могу утолить ее. Прошу тебя, идем со мной*.

Стереотипы:

- ***Ассамиты:*** они знают, что значит быть преследуемым. Они наши собратья, как бы они этого не отрицали.
- ***Бруха***: эти фанатики – отличные воины, но во всем остальном они похожи на треснувший горшок. Их гнев расколет их напополам.
- ***Каппадокийцы***: их одержимость потерянными знаниями несет опасность и благо одновременно. Ищите их общества, ибо они смогут запечатлеть в надписях всю славу царства Сета.
- ***Гангрел:*** накорми пса мясом, и он будет лизать тебе руку. С Гангрелами все точно так же.
- ***Ласомбра***: да, они понимают тьму. Все, чего им не хватает, - это знания Его имени….
- ***Малкавиане:*** как можно ввести в искушение психа? Лучше избегать их.
- ***Носферату:*** если бы они не впали в отчаяние, они были бы опасны. Они стремятся к незначительной цели.

- ***Равнос:*** насмешливые, нечистые на руку, напыщенные, они притворяются, что ничего не воспринимают всерьез. Но они не могут отрицать, что глубоко внутри них живет чудовище.
- ***Тореадор***: они ведут высокопарные разговоры о чистоте искусства, но при этом охотно поддаются пороку.
- ***Тремер:*** новые игроки на доске тысячелетия. Нам нужно как следует поприветствовать их.
- ***Цимисхи:*** их владыки гордятся своей властью и независимостью и потакают себе во всем, что касается их силы. Забавно, но они уже почти принадлежат нам.
- ***Вентру***: любовь к власти и пресыщение; у Вентру есть желания, и мы готовы удовлетворить их.
- ***Ваали***: дети.

Гангрел

Ночами в лесах бродят одинокие, дикие Гангрел. В отличие от своих собратьев, они отвергли все приманки цивилизации и предпочитают в одиночестве скитаться по лесам и рощам. Гангрел можно считать кланом только с большой натяжкой; эти вампиры – отъявленные индивидуалисты, не признающие ни человеческих, ни вампирских правил сосуществования. В них сильно животное начало, и они, как никто другой, близки к тому, что потерять себя, растворившись в дикой природе.

Мало кто знает укромные уголки нашего мира так, как их знают Гангрел. Они помнят много древних мест, полных магии и вступили в союз с сохранившимися в этих местах мифическими животными (или, по крайней мере, научились избегать их). Ладят Гангрел и с обычными животными; многие из них могут общаться с обитателями полей и лесов. На самом деле Гангрел лучше взаимодействуют с животными, чем с людьми, которыми они некогда были, или вампирами, которыми они стали.

Из всех вампиров именно Гангрел удалось установить более-менее нормальные отношения с Люпинами. Может быть, это потому, что Гангрел сами могут менять форму; большинство историй, повествующих о превращающихся в зверей вампирах, связаны именно с Ганрелами. Но эта способность имеет свою цену: старшие Гангрел часто вовсе утрачивают человеческую форму, почти полностью превращаясь в зверей, чей облик они приняли. Многие Гангрел отказываются от свойственного людям поведения и охотятся и едят, как животные.

Когда-то Гангрел были широко распространены, но ослабление древних языческих культов и распространение человеческой цивилизации (и паразитирующих на ней вампиров) привели к тому, что клан все дальше и дальше уходит в леса и пустоши. Многим Гангрел это не нравится, и порою между «цивилизованными» поселенцами и нежелающими покидать свои охотничьи угодья Гангрелами происходят настоящие битвы. Даже те Гангрел, кто смирился с христианским миром (что не значит – принял христианство), предпочитают не заходить в густонаселенные регионы и странствуют по окольным дорогам от фермы к ферме и от хутора к хутору, повинуясь собственным прихотям.

Прозвище: Звери

Внешность: многие Гангрел выглядят как люди-варвары и носят соответствующую одежду. Часто встречается одежда из мехов, шкур, замши и подобных материалов, распространены килты. Некоторые Гангрел, подражая шотландским пиктам, разукрашивают свои тела синей краской и не особо заботятся об одежде.

Те невезучие Гангрел, которые слишком часто становились жертвой живущего в них Зверя, выглядят весьма своеобразно. Этих *bete noire*[1] можно узнать по заостренным ушам, рогам, покрытому мехом телу, острым когтям, мерцающим кошачьим глазам, иногда – перьям и чешуе, а также по животному мускусному запаху, исходящему от них.

Убежище: у Зверей очень редко бывает постоянное убежище, они странствуют по континенту, следуя одним им ведомым маршрутам. Некоторые из них могут пометить «охотничьи угодья», но границы этих земель будут весьма расплывчаты. Гангрел редко входят в города, предпочитая густые леса, торфяники, болота и топи. Их способность уходить в землю позволяет им весь мир считать своим убежищем.

Происхождение: многие Гангрел – выходцы из языческих и варварских племен: кельтов, викингов, монголов, саами и прочих. Те из Гангрел, кто при жизни был «цивилизованным» человеком, до Становления обычно были лесниками, йоменами, просто упорными и находчивыми людьми, обитающими на окраинах цивилизации.

Создание персонажа: у Гангрел редко бывает «социальный» Характер или Маска; при этом Маска может сильно отличаться от Характера (Гангрел редко лгут, но еще реже раскрывают свои истинные намерения). Почти всегда на первом месте стоят Физические Атрибуты, среди Способностей преобладают Навыки и Таланты. У Гангрел часто бывают Союзники (лесные племена, магические создания и тому подобное), но они очень редко обладают Влиянием. Большинство Гангрел идет по Пути Зверя; хотя часть Гангрел, принадлежащая к древним линиям крови, следует по Пути Парадокса.

Дисциплины клана: Анимализм, Стойкость, Превращение.

Слабости: Гангрел тонко чувствуют своего внутреннего Зверя, но в этом есть и свои недостатки. Когда Гангрел поддается терзающим его страстям, Зверь оставляет не его теле свои отметины. Каждый раз, когда Гангрел впадает в бешенство, он приобретает определенные черты животного (мех, хвост, копыта, рога, светящиеся глаза, гортанный голос и пр.). Каждые пять таких отметин понижают один из Социальных Атрибутов (по выбору игрока) на единицу. Старые Ганрел часто выглядят (и пахнут) как настоящие звери.

Организация: у клана нет организации, о которой стоило бы упомянуть. Старейшин часто уважают за их хитрость и мощь, но

вместе с тем существуют истории о старых, ужасных Гангрел, поверженных стаями юных вампиров. Статус Ганрела (в тех случаях, когда он вообще принимается во внимание) зависит от рассказов о его деяниях (даже если эти истории рассказывает сам Гангрел – по аналогии с состязаниями в хвастовстве у кельтов).

Цитата: *ты доблестный воин, смертный, если сумел добраться до этих мест. Я дарую тебе смерть, достойную героя, и буду рассказывать легенды о твоей храбрости*.

Стереотипы:

- ***Ассамиты:*** они храбры, благородны и хотят остановить продвижение христианства. Если бы они не охотились на нас, как на зверей, и не пили нашу кровь, они могли бы стать хорошими союзниками.
- ***Бруха***: Ха! Они хотят обрести Небеса, заперев себя и горстку смертных в склепе с огромными стенами? Да этот идеальный город Бруха за три ночи превратится в настоящую скотобойню.
- ***Каппадокийцы***: песня сверчка поведала бы им больше, чем шепот древних трупов.
- ***Последователи Сета:*** эти грязные отродья Йормунгарда честнее всего тогда, когда кричат в смертной агонии.
- ***Ласомбра***: мелочные предатели. Один из них попытался втянуть меня в свои грязные замыслы. Они напускают на себя высокомерный вид, но их внутренности не слишком-то отличаются от внутренностей других вампиров.
- ***Малкавиане:*** когда Малкавиан говорит, слушай. Когда Малкавиан действует, смотри. Когда встречаются два Малкавиана, беги.
- ***Носферату:*** их преследует рок. Оставьте этих бедолаг в покое.
- ***Равнос:*** подлые, трусливые бездельники, худшие из всего нашего племени. Они потакают самым отвратительным порокам и создают пестрые иллюзии, чтобы скрыть свою ложь. Встретишь такого – полосни когтями ему по брюху, чтобы убедиться, что он настоящий.
- ***Тореадор***: они наделены многими талантами и могли бы стать бардами нашего племени. Но вместо того, чтобы создавать поэмы, воспевающие героев и тревожащие души селян, Тореадор извергают клевету и плетут огромные сети лжи и обмана.
- ***Тремер:*** эти волшебники должны умереть, и да не будет их уход воспет в песнях, но пусть забудут все достойные создания их имена и не будут упоминать их в сагах.
- ***Цимисхи:*** они уважают землю, и это хорошо. Но они не питают никакого уважения к порождениям этой земли, и за это мы должны убить их. Впрочем, это подождет до тех пор, пока ни будут уничтожены Тремер.
- ***Вентру***: тот, кто ищет власти надо мной, должен заслужить ее.

- ***Ваали***: рты этих умников полны тлена, а их следы пропитаны ядом.

Ласомбра

Элегантные, хищные Ласомбра искренне считают себя лучшими из всех Каинитов. Они твердо верят в Божественное Право и привилегии сильного и относятся к остальным вампирам (которые, разумеется, не по своей вине занимают приниженное положение) с жалостью, хотя и не склонны терпеть все их выходки.

Персонаж Ласомбра – это причудливая смесь *noblesse oblige* и здоровой доли презрения. Они всегда пытаются заполучить власть в свои руки - в часовнях монастырей и коридорах дворцов, - но при этом им не нужны титулы слава, сопутствующие власти. Ласомбра не гонятся за властью ради самой власти, они стремятся перехватить бразды правления только потому, что уверены, что справятся с этой работой лучше остальных. Внешние проявления власти не важны; важно, что решения будет принимать тот, кто умеет это делать. Можно сказать, что большинство Ласомбра предпочтут прозвание «делателя королей» самому королевскому титулу.

Рука об руку с этим стремлением быть последней инстанцией при принятии всех решений идет здоровое презрение к тем, кто уступает Ласомбра по интеллекту, физической форме и происхождению. В эту категорию попадает все остальное сообщество вампиров, и хотя к части кланов Ласомбра питают некоторое уважение, равными себе они не признают никого. Ласомбра будет работать с членами других кланов и даже, возможно, будет называть их своими друзьями, но при этом ему и в голову не придет считать их ровней.

К сожалению, есть и такие Ласомбра, чья любовь к политическим играм заставила их позабыть обо всем, кроме самих игр. Эти искусные манипуляторы считают Европу своеобразной шахматной доской, на которой они и их противники ведут игру; падение королевств представляет для них лишь абстрактный интерес. Именно таких Ласомбра больше всего опасаются остальные вампиры; именно их интересы и таланты приписывают всему клану.

Прозвище: Судьи

Внешность: чаще всего у Ласомбра смуглая кожа и тонкие черты лица, свидетельствующие об итальянской, испанской или мавританской крови. Многие из них сохраняют легкий загар, появившийся в те дни, когда они, тогда еще люди, жили под ярким южным солнцем. Чтобы подчеркнуть свое превосходство, те их них, кто не принадлежит к орденам и не обязан носить орденские мантии,

облачаются в тонкие шелка и богатые одеяния.

Убежище: многие члены клана обитают в поместьях и отелях, расположенных на их родовых землях. Другие ищут прибежища в похожих на крепости монастырях Испании и Италии.

Происхождение: практически все Ласомбра при жизни принадлежали к благородным итальянским, испанским и мавританским семьям. Они прекрасно знакомы с искусством ведения войны и придворной жизнью, хотя многие из них при жизни были служителями Церкви. Простолюдин может стать Ласомбра, но такие случаи можно пересчитать по пальцам.

Создание персонажа: дворянство и духовенство – вот самые подходящие концепции для создания персонажа-Судьи. Наиболее распространенные Характеры – Зодчий и Судья, предпочтение отдается Ментальны Атрибутам и Талантам. Редко когда Ласомбра не бывает Слуг и Ресурсов; часто среди Дополнений встречается Наставник (принадлежащий к клану, разумеется). Они склоняются к Пути Небес, но часто ставят под сомнение его идеалы и любят экспериментировать с новыми моральными установками.

Дисциплины клана: Доминирование, Власть над Тенью, Могущество.

Слабости: члены клана Ласомбра не отражаются в зеркалах и прочих отражающих свет поверхностях (окнах, воде, ртути).

Организация: у клана довольно жесткая структура, в общих чертах повторяющая иерархию Церкви. В клане используются как светские, так и церковные звания, вампирам разрешено сохранять титулы, имевшиеся у них при жизни. Во время сборищ Ласомбра основных результатов добиваются в укромных кабинетах, а не на трибуне, хотя даже сделки *sub rosa*[2] обставляются с обычной пышностью.

Цитата: *прекрасное решение. Мои поздравления. Вы и в самом деле сами до него дошли?*

Стереотипы:

- ***Ассамиты:*** ярость, сдерживаемая честью. Ассамиты достойны уважения и даже страха. Пусть будут крепки сдерживающие узы, ибо если в один день Ассамиты сбросят их, тебе не поздоровится.
- ***Бруха***: Бруха похожи на арабского жеребца со сломанной ногой; некогда великие и слишком гордые, чтобы признать свое падение.
- ***Каппадокийцы***: может быть, когда-нибудь эти несносные ученые и откроют великую тайну или найдут философский камень, и в ту ночь они станут опасны. А наступит та ночь, скорее всего, через

неделю после труб Страшного суда.

- ***Последователи Сета:*** они цепляются за давно устаревшие ритуалы и древнее язычество и не хотят признавать, что принадлежат к давнему прошлому. Даже Бруха лучше понимают современный мир.
- ***Гангрел***: пусть их бродят по лесам в компании столь любимых ими волков. Если нам повезет, оборотни уничтожат этих животных и тем самым сберегут нам силы.
- ***Малкавиане:*** тот, кто видит бешеную собаку, убивает ее, иначе она может вцепиться в ногу. С Малкавианами нужно придерживаться тех же принципов.
- ***Носферату:*** они выползают из чумных ям, чтобы заразить наших жертв лихорадкой и измазать их нечистотами. Да будут запечатаны могилы, и да будут запечатаны они в могилах.
- ***Равнос:*** эти бродяги забавны, пока показывают свои фокусы на ком-нибудь другом, совсем не так забавны, когда избирают своей мишенью тебя. Лучше держаться от них подальше.
- ***Тореадор***: при любом мало-мальски приличном дворе есть хотя бы один Тореадор. Разумеется, при каждом мало-мальски приличном дворе есть карлик и безмозглый шут, так что еще один чудак не играет никакой роли.
- ***Тремер:*** колдуны полны амбиций, и это вызывает некоторое беспокойство. Нам еще много лет назад надо было показать Тремеру и его напыщенному потомству, как красив рассвет. ***Цимисхи:*** из-за них наш род называют чудовищами. Разве нельзя править, не уничтожая владений других?
- ***Вентру***: жалкие князья и самопровозглашенные лорды, они – лишь слабая тень истинного величия. Пусть себе сидят на тронах, мы же будем стоять в тени.
- ***Ваали***: их порочность проявляется не в их гнусных ритуалах, но в том, что они хотят вызвать для себя хозяев-демонов. Какой Каинит, находясь в здравом уме, будет стремиться к положению раба?

Малкавиан

Вампиров нелегко напугать. Они уже победили смерть и распрощались со слабостями своих смертных тел. Но вампиры из клана Малкавиан вызывают страх даже у храбрейших Бруха и высокомерных Цимисхов, так как от них исходит явственный запах безумия.

Для средневекового человека сумасшествие – одна из самых страшных вещей, какие только можно представить. Большинство считает безумие господним наказанием (или меткой дьявола), а не болезнью. В том, что касается Малкавиан, многие вампиры готовы согласиться с людьми.

В прежние дни (так утверждают сами безумцы) Малкав был одним из любимейших отпрысков Каина. Каин искал мудрости в дальних уголках Земли, и его потомство следовало его примеру. Но ни Саулот, ни Бруха, ни даже Каппадоций не нашли того, к чему стремился Каин. Малкав принес искомую мудрость своему сиру, и Каин благословил его и его потомков даром освобождающего безумия.

Клан Малкавиан кажется самым непонятным из всех вампирских кланов. Слабые, сломленные души и психопаты встречаются среди членов клана одинаково часто, отражая неоднозначность полученного Малкавом дара. Если бы не объединяющее их безумие, их едва ли можно было назвать кланом. Но у других кланов нет выбора: они вынуждены признать их существование. Пророки из числа Малкавиан на протяжении многих поколений обитали при дворах вампиров, и даже Ласомбра и Вентру, если им понадобится информация, усядутся за один стол с Малкавианами – на противоположных концах.

Сейчас Малкавиане являются составной частью сообщества Каинитов. Они изображают из себя шутов, жонглеров, провидцев и идиотов, раскрывающих странные тайны, до времени погребенные под слоем безумия. Их шутки над союзниками и врагами часто бывают непонятны, вызывают раздражение, иногда становятся опасными. Они или всей душой предаются делу, или же перепархивают от одного союза к другому, подобно одурманенным мотылькам. Никто из вампиров не сможет предсказать, как поведет себя Малкавиан и куда он направится.

Прозвище: Безумцы

Внешность: Малкавиане могут выглядеть как угодно. На каждого деревенского дурачка, гоняющегося за воображаемыми бабочками, приходится прилично выглядящий Каинит, чье безумие проявляется только в случае опасности.

Убежище: Малкавиане предпочитают заброшенные и частично разрушенные здания. Часто отделка их убежищ вызывает тревогу или

отражает манию, свойственную владельцу (скульптура из зубов или безупречная чистота, например).

Происхождение: Безумцы стараются обращать тех, кто близок к смерти, сошел с ума или достиг необычного просветления. Обычно они выбирают тех, кого принятие в клан может «улучшить», а также тех, кто обладает даром предвидения и отличается проницательностью.

Создание персонажа: можно выбрать любую концепцию. Их Характеры и Маски редко совпадают. Первичными обычно становятся Ментальные Атрибуты и Таланты. Дополнения сильно разнятся и зависят в основном от выбранной концепции, а не от традиций клана. Малкавиане могут фанатично придерживаться любого Пути.

Дисциплины клана: Прорицание, Помешательство, Затемнение.

Слабости: все Малкавиане безумны и начинают игру минимум с одним Психозом, по выбору игрока. От этого Психоза нельзя избавиться, не важно, сколько единиц Силы воли будет у персонажа. Кровь Малкава не позволяет его потомкам исцелиться от безумия.

Организация: клан Малкавиан отличается очень изменчивой и гибкой структурой. Большая часть их объединений носит региональный характер, часто небольшие группы Малкавиан объединяются, пародируя местное правительство и привычные институты власти. Кажется, что они склонны к анархии, но в случае необходимости могут действовать с пугающей согласованностью.

Цитата: *Ха! Ты жаждешь порядка, ожидаешь подчинения! Да. Все здесь, милорд. В трещинах, милорд. Но можешь ли ты смотреть на это, не вырывая себе глаз?*

Стереотипы:

- ***Ассамиты:*** живи мечом, странствуй с мечом и падай на меч, умри от меча.
- ***Бруха***: Что ж, у них совершенные тела и совершенный разум, тут не поспоришь. Все они сдержаны и спокойны.
- ***Каппадокийцы***: друг мой, если трупы не говорят, так на то есть свои *причины*. И поверь мне, тебе не захочется знать, о чем они умалчивают.
- ***Последователи Сета:*** вот что я вам скажу: Сет был безумней Малкава. В этом я готов поклясться на костях моего сира.
- ***Гангрел***: только посмотрите на этих безумцев, бегающих по охотничьим угодьям Люпинов. И они еще называют нас сумасшедшими.
- ***Ласомбра:*** то кукловоды, то куклы, Ласомбра вполне годятся для развлечения детишек.

- ***Носферату:*** бедолаги. Но и у них и у нас есть одна греющая нас добродетель – честность. Все мы созданы по образу Божьему.
- ***Равнос:*** трескучие сороки, которые думают, что громкий смех заставит бездну отступить. Ха-ха.
- ***Тореадор***: Хм. Что за неблагодарная работа – охранять осколок камня или мазок краски от времени. Но они неправы, когда говорят, что никто их не понимает. Мы понимаем. Они сумасшедшие.
- ***Тремер:*** Раны Господни! Эти малыши перевернули вверх дном всю Великую Иерархию Каинитов, разве нет? Да их надо показывать на каждой городской площади, хотя бы затем, чтобы нам было о чем подумать.
- ***Цимисхи:*** милые ребята, они так завидуют Носферату и подражают им. Что ж, если они думают, что безобразие приводит к просветлению, я с радостью помогу им. У них слишком много конечностей, на мой вкус…
- ***Вентру***: стеклянный трон кажется удобнее всего тогда, когда король думает, что восседает на камне.
- ***Ваали***: Ха! Они во всем ищут систему, даже в собственном зле. Если бы они знали, что *на самом деле* правит ими, они бы сошли с ума. Хм-м-м…

Носферату

Детей Каина называют проклятыми, и ни к кому это прозвище не подходит больше, чем к уродливым Носферату. Носферату несут древнее ужасное проклятие, ибо более не являются подобием Господа; преображение в вампиров искажает их тела, делая их отверженными в глазах людей и ангелов. Презираемые в обществе людей и вампиров, эти несчастные вынуждены искать прибежища в катакомбах, пустошах и прочих укромных местах Средневекового мира.

В период античности Носферату редко общались с людьми, обитая

на окраинах цивилизации и считаясь монстрами. Другие вампиры, желая оградить свои «стада» от контактов с Носферату, вытеснили их в пустынные земли. Это изгнание, так же, как и вызываемое их внешностью инстинктивное отвращение, сделало Носферату козлами отпущения во всех сомнительных случаях, как настоящих, так и придуманных. Эта зловещая (и в основном незаслуженная) репутация вынуждает Носферату постоянно переходить с места на место и скрываться, чтобы избегнуть преследований.

Часто Носферату удается избежать гибели только благодаря тому, что они владеют нужной информацией. Их способности к маскировке, умение наладить контакт с животными и потребность в перемене мест дают им доступ к информации, закрытой от их менее храбрых собратьев. Даже обитающие в городах Носферату быстро поняли, что их выбор жилищ и жертв позволяет им узнать то, что другим кланам просто недоступно. Они знают, что даже самый элегантный князь Вентру попридержит спесь, зажмет нос и не откажется пообщаться с парочкой нищих, чтобы получить новости о своем сопернике-Ласомбра, проживающем в соседнем герцогстве. Если же обмен покажется не слишком выгодным, Носферату не побрезгуют и мелким шантажом…

После распространения христианства многие Носферату изменили модель поведения. Считая себя проклятыми Господом, но желая получить прощение от Христа (или кого-нибудь еще), они терпеливо переносят все земные страдания в надежде избежать Ада. Так как Носферату по большей части общаются с низшими слоями населения, у них имеется немало возможностей творить добро, не выходя из тени. Они испытывают склонность к покаяниям; нечеловеческая выносливость и способности к исцелению позволяют им неделями заниматься самоистязаниями.

Прозвище: Прокаженные

Внешность: каждый Носферату уникален, и каждый из них отвратителен. Их многочисленные уродства отличаются большим разнообразием. Некоторые из них походят на разложившиеся трупы со сгнившими носами и ушными раковинами, другие выглядят как клыкастые демоны или гигантские грызуны, третьи, с их расплывшимися рыхлыми телами, похожи на пьяных матросов. Многие из них полностью лысеют и покрываются шишками и бородавками, как жабы, или же обрастают колючками, как ежи. Часто их тела покрыты гниющими язвами и незаживающими нарывами, у них жирная, морщинистая кожа, а у самых кошмарных из них и вовсе нет кожи, как у свиной туши на рынке. От них исходит острая вонь; за этими вампирами часто следуют тучи мух и саранчи. На всех Носферату лежит явная печать нечистоты. Пытаясь скрыть свои уродства (и тем самым обезопасить себя от охотников на ведьм), Носферату носят рубища из мешковины.

Убежище: Носферату обитают в заброшенных, вымерших городах, предпочитают руины, болота, темные леса и – в идеале – пораженные чумой территории. В городах они обычно селятся в старых катакомбах, лепрозориях, подземельях, национальных гетто и обителях за пределами городской стены. Огромные помойные ямы, обычные в средневековых городах, предоставляют вампирам отличные, хотя и грязные, убежища от лучей солнца. К тому же, даже самый фанатичный охотник на ведьм не будет перерывать навозную кучу, чтобы отыскать спящего под ней вампира.

Происхождение: Носферату выбирают себе жертв из самых низов общества: уродов и дурачков, прокаженных, отшельников, бродяг, преступников, лишенных сана священников и т. д. Вампиры, идущие по Пути Небес, часто наказывают гордецов, лицемеров и прочих грешников, вводя их в клан. Предпочтение отдается евреям, так как они умны и практичны, при этом общество слабо защищает их от вампиров-похитителей. Иногда злобный Носферату выбирает себе в жертву человека, отличающегося красотой, но такие случаи редки.

Создание персонажа: чаще всего встречается концепция нищего или чужака. Первичными обычно бывают Физические Атрибуты и Таланты, так как для того, чтобы справиться со всеми своими недостатками, Носферату должен бить силен, умен и вынослив. У носферату редко бывают Союзники, Контакты, Слуги и прочие Дополнения, подразумевающие связь с миром смертных, - хотя те редкие люди, кто согласится считать Прокаженного своим другом, приобретут верного союзника до самого конца своих дней (и до самой смерти их детей, и детей их детей…). Многие из Носферату идут по Пути Небес, вторым по популярности является Путь Зверя. Путь Человечности Носферату, как правило, отвергают, то ли считая себя недостойными человечества, то ли человечество – недостойным их внимания.

Очень редко Носферату вступают на Путь Дьявола, но те, кто так делает, становятся настоящими чудовищами, наслаждаясь вызываемым отвращением и с удовольствием играя роль монстров.

Дисциплины клана: Анимализм, Затемнение, Могущество.

Слабости: все Носферату отличаются ужасающим уродством. Их Внешность автоматически приравнивается к нулю и не может быть улучшена. Все броски на социальные действия, в состав которых входит Внешность (в том числе и на самые первые впечатления), автоматически проваливаются.

Организация: сообщество Носферату, хотя и не является формальным, имеет довольно четкую организацию. Возможно, они – самый целостный клан; тысячелетия уродства, преследований и скитаний объединили их. Старшие пользуются уважением, но при этом от них ожидается справедливость при обращении с младшими. Друг к другу Носферату относятся с заботливым уважением и тщательно соблюдают правила вежливости, они свободно обмениваются друг с другом свей имеющейся информацией. Из-за этого клан славится своей отличной информированностью; некоторые Носферату могут практически безошибочно предсказать развитие событий на территории от Ирландии до Киева.

Цитата: *горе презренному, князь, ибо он побеспокоил тебя! Вгони меня в торпор! Проткни меня колом и оставь под лучами солнца! Снеси мне голову! Только… не отправляй меня назад во владения графини Изабель из клана Ласомбра. Что? Она твой враг, господин мой? Да, я сумел бежать из ее неприступной крепости… через потайной проход, разумеется. Что за проход? Может быть, господин мой, нам стоит обсудить это в твоих личных покоях…*

Стереотипы:

- ***Ассамиты:*** эти дикие кровожадные язычники чтят свои законы сильнее, чем большинство так называемых христиан.
- ***Бруха***: что бы они там не болтали о равенстве, мало кто признает нас своими собратьями. Они будут гореть в аду, как и все мы.
- ***Каппадокийцы***: они погружены в тайны, которых лучше не знать. Однажды они вскроют еще одну могилу – и мы слишком хорошо знаем, что выползет оттуда, чтобы поприветствовать их…
- ***Последователи Сета:*** эти ублюдки зашипели бы по-другому, если бы были вынуждены таскать на себе следы всех своих злодеяний, как это делам мы.
- ***Гангрел***: относитесь к этим странникам с уважением и не становитесь у них на пути – если только они не посягают на ваши охотничьи угодья. Если же битва неизбежна, первыми наносите удар.
- ***Ласомбра:*** должны ли мы любить тех, чьим самым сильным

огорчением является невозможность увидеть себя? Но все же они полезны, так что забудь о ненависти, воспользуйся их паранойей и сообщи им те тайны, что они так жаждут вызнать. Правильное слово – или хорошо подобранная ложь, - попавшее в уши Судьи, может обеспечить тебе десятилетия безопасного существования.

- ***Малкавиане:*** они мне нравятся больше, чем все остальные. Не поймите меня неправильно, они одержимы демонами, но они хотя бы не пытаются выделить нас в качестве мишени для своих шуточек.
- ***Равнос:*** они смеются, видя гнев Божий. Я уверен, что Сатана с нетерпением поджидает их в Аду, чтобы испытать на них пару трюков.
- ***Тореадор***: глупцы! Получить вечность и тратить ее, пытаясь познать нечто столь преходящее, как красота.
- ***Тремер:*** да не будет им ни прощения, ни забвения. Помните о нашем друге Саулоте и его детях, которые единственные относились к нам с сочувствием. Не следует ставать на пути Узурпаторов, ибо они сильны, но будем идти по их следам и разносить слухи об их грехах по всей земле.
- ***Цимисхи:*** разве они ничему не научились на нашем примере, что продолжают так принижать творение Господне? Гнев небес рано или поздно обрушится на них.
- ***Вентру***: они требуют от нас верности, но не предлагают в обмен защиту. Мы пробираемся к их дворам, моля о помощи, но они изгоняют нас прочь, во тьму и холод. Однажды ночью судьба покарает этих самозваных дворян, а мы будем смеяться над ними из тьмы, в которую они прогнали нас.
- ***Ваали***: глупцы из глупцов, они радостно наслаждаются своим проклятием. Нам следовало бы помочь им и указать дорогу в Ад, чтобы они продолжили свои пляски в вечном пламени.

Равнос

Равнос, эти воры и кочевники, рассеяны по всей Европе, как носимая ветром солома. Они есть в каждой стране, но их точное местонахождение меняется от ночи к ночи и во многом зависит от простого каприза. Многие из них присоединяются к группам странствующих лудильщиков и других бродяг. Редко когда в одном месте можно встретить более одного Равноса, так как эти Каиниты по природе своей одиночки и кампании предпочитают условные знаки и нечастые встречи.

Все Равнос – бродяги, как по необходимости, так и из природной склонности. Нигде во владениях цивилизованных Каинитов Равносам не рады, и если один из них и попытается там обосноваться, его изгонят, как только обнаружат. Репутация Равнос как обманщиков и

воров хорошо известна, и даже те из членов клана, кто не был изначально склонен к мошенничеству, очень скоро обучается некоторым трюкам, к чему его вынуждают обстоятельства.

Равнос недаром считают плутами. Даже Рейнард Лис[3], с его легендарным умом, лишился бы шкуры и клыков, если бы ему довелось столкнуться с Равносами, а большинство Каинитов и людей не могут тягаться в коварстве с героем сказки. Равнос живут за счет своего ума, и они постоянно оттачивают и полируют это оружие, тренируясь на чужаках. Игра в наперсток, хитроумные кражи, рассказывание историй, торговля «святыми мощами» и прочие способы отъема денег у простофиль – вот визитная карточка Равнос. Большинство Равнос восхитится чужаком, пытающимся заработать себе на жизнь их методами, - а потом без зазрения совести обчистит бедолагу.

Ничего Равнос не ценят так высоко, как личную свободу. Умные Каиниты даже не пытаются не пустить Равнос в выбранное теми место – скорее уж, стараются поскорее прогнать их оттуда. Стоит только распространиться слуху, что в ту или иную местность вход Равнос закрыт – и они будут дюжинами стекаться туда, проверяя запрет на прочность. Потом они отомстят, вихрем промчавшись по ранее запретному для них городу и вынеся оттуда все, что привлечет их внимание. Если и есть причина, по которой нашествие Равнос можно предпочесть нападению вражеского войска, так это то, что Равнос наносят меньше ущерба городской недвижимости.

Равнос ценят ловкие выходки (Равнос, совершивший особо удачную кражу, будет пользоваться почетом у всех своих собратьев), но превыше ловкости для них стоит честь. Не стоит только забывать, что слово «честь» для Равнос значит совсем не то, что для остальных вампиров. Равнос никогда не нарушают данного слова – при условии, что перед рукопожатием они плюнули себе в ладонь. В противном случае клятва, как бы грозно она ни звучала, ничего не значит и может быть нарушена в любой момент. Равнос дойдет до края света, чтобы отомстить за нанесенное ему оскорбление и поругание его «доброго имени», но каждый Равнос сам решает, что считать оскорблением. Наконец, Равнос не будет воровать и обманом вымогать что-либо у своего собрата-Равноса или того, кого он считает другом и «братом». Весь остальной мир такой чести не заслуживает.

Прозвище: Жулики

Внешность: Равнос обожают пестрые яркие лохмотья, с гордостью подтверждая свою репутацию «оборванцев». У тех из них, кто ушел далеко от родных мест, четко выраженная дальневосточная внешность. Часто Равносами становятся чужестранцы и полукровки.

Убежище: мало кто из Равнос имеет постоянное убежище. У

многих из них есть фургоны и повозки, служащие для этой цели, остальные же ищут себе убежище на одну ночь.

Происхождение: любовь к странствиям и вкус к мошенничеству и трюкачеству – вот что требуется для того, чтобы быть принятым в клан Равнос. Предпочтение отдается некоторым людским народностям (например, тем, кого позже назовут рома или цыганами), но бродячие актеры и беглецы любой национальности также могут стать членами клана.

Создание персонажа: большинство Равнос – это бродячие лудильщики, скитальцы и воры, хотя при желании можно выбрать и концепцию бродячего музыканта или разбойника. Самый распространенный Характер – Шут, предпочтение отдается Социальным Атрибутам и Талантам. Основное Дополнение для Равнос – Контакты. Обычно они следуют по клановому Пути Парадокса.

Дисциплины клана: Анимализм, Химерия, Стойкость.

Слабости: у каждого Равноса имеется склонность к определенному виду мошенничества: обману, воровству, азартным играм или жульничеству. Специализация выбирается при создании персонажа, персонаж проявляет ее при любом удобном (и не очень) случае. Чтобы удержаться от искушения и не проявить свои умения, требуется бросок на Силу воли (сложность 6).

Организация: структура клана Равнос лучше всего характеризуется старой арабской пословицей: я против брата, мы с братом – против дяди, мы с дядей – против чужака.

Цитата: *назови меня бродягой, и я улыбнусь. Назови меня вором, и я засмеюсь. Назови меня лжецом, и я скормлю тебе твою печенку*.

Стереотипы:

- ***Ассамиты:*** их игра закончилась, и вместо того, чтобы начать новую, они решили всех убить. Очаровательные ребята.

- ***Бруха***: еще один пример того, как опасно жить прошлым. Они вообще чувствуют настоящее, или же превратились в призраков, облеченных плотью?
- ***Каппадокийцы***: покрытые пылью учены «сухари», которых так легко обмануть. Но лучше всего – это то, как они злятся, когда понимают, что их надули…
- ***Последователи Сета:*** они могут оставить при себе все свои тайны Египта и темные дары, спасибо большое. Можно обмануть Змею, но и она может укусить тебя.
- ***Гангрел***: некоторые из них – наши сородичи, и мне грустно смотреть на то, во что они превратились. Помоги им, если можешь, но никому не говори об этом; мы – символ того, что они потеряли, и они ненавидят нас за это.
- ***Ласомбра:*** они так благородны, что у меня сводит челюсти, так напыщенны, что скрипят при ходьбе. У них длинные руки, но слабая хватка, и у них много вещей, которых их надо лишить.
- ***Малкавиане:*** эй, это лучшее представление из всех, что нам приходилось видеть! Посмотри на сумасшедших и восхитись; после спектакля они пересчитают тебе конечности, чтобы убедиться, что ничего не пропало.
- ***Носферату:*** они кажутся настолько подавленными тем, что с ними происходит, что хочется воткнуть в них кол, чтобы вывести из этого состояния. Но вы думаете, они вам за это спасибо скажут? Не-е-е-ет…
- ***Тореадор***: указать, где можно как следует пограбить, да скупить награбленное – вот и все, на что годятся Тореадор.
- ***Тремер:*** злобные волшебники накладывают страшные заклинания, э? Мало у кого получится одновременно придерживать кошелек и махать руками.
- ***Цимисхи:*** велика будет слава того Равноса, кто украдет лучшие вещи у Цимисхов и останется в живых. Сделать первое удавалось многим, но лишь немногие были столь искусны, чтобы выполнить и второе.
- ***Вентру***: они еще скучнее, чем Ласомбра, если только такое возможно. Их так легко вовлечь в розыгрыш, что это становится неинтересным. Младенцы не столь доверчивы – но и не столь богаты.
- ***Ваали***: правильно примененная Химерия – и Ваали будет следовать за тобой годами, убежденный, что ты вызвал на Землю его любимого демона. Бедные идиоты…

Тореадор

С самого начала Тореадоры были очарованы красотой во всех ее проявлениях. Красота значит для них так много, что они отдались ей со всей силой своих вампирских чувств, погрузившись в эстетику. Они

считают себя хранителями прекрасного, носителями огня вдохновения. Из всех кланов именно Тореадор сильнее всего ценят свершения человеческой расы.

На протяжении всей истории Тореадор общались со смертными творцами и художниками. Старейшины вспоминают величие Золотого Века – но помнят они и Римскую империю, когда Тореадов впали в декадентство и излишества. Многие из Мастеров пали, попав под разлагающее влияние Рима, и теперь Тореадоры стремятся к умеренности, надеясь сохранить то, что любят превыше всего на свете.

Сейчас Тореадоры Западной Европы тесно связаны с церковью и порождаемыми ею произведениями искусства. Они с радостью смотрят на здания соборов и могут впасть в почти религиозный экстаз, любуясь прекрасными творениями рук человеческих. В особенности они ценят те произведения искусства, которые вдохновляют любующихся ими людей.

К сожалению, в них живет и любовь к роскоши и удовольствиям, они легко могут уступить изощренному соблазну. Их склонность к различным порокам (которые еще могут взволновать неупокоенное существо) стала легендарной. Стремление к поиску истины и смысла в красоте привело к краху и падению не одного беспечного Тореадора. К тому же, отвращение к политическим интригам и играм не оберегает Тореадоров от других кланов, считающих их апатичными и бесполезными. Мастера об этом знают, но чужое мнение их мало беспокоит. У них достаточно доказательств правильности своего пути.

Прозвище: Мастера

Внешность: Тореадоры часто дают Становление очень красивым людям, чтобы сохранить их для вечности. Многие члены клана обитают в Испании, Италии и Франции, поэтому выбирают новообращенных из этих стран. Тореадор очень редко выглядят неопрятно и неряшливо, даже те из них, кто ведет монашеский образ жизни.

Убежище: обычно они живут или в лучших кварталах крупных городов или рядом с монастырями и аббатствами: там, где создаются произведения искусства и ремесел. Иногда Тореадор может выбрать жизнь отшельника.

Происхождение: Тореадор выбирают для Становления только тех, кто может что-то предложит клану. Многие из них раньше были художниками, музыкантами или талантливыми учителями. Из всех кланов они сильнее всех склонны давать Становление на основе первого впечатления.

Создание персонажа: концепции многих Тореадор связаны с религией или искусством. У них страстные, чувственные Характеры, Маска же может быть практически любой. Первичными обычно являются Социальные Атрибуты и Навыки. Среди Дополнений наиболее распространены Ресурсы, Стадо и Слуги. Всем остальным Путям Тореадор предпочитают Путь Человечности.

Дисциплины клана: Прорицание, Стремительность, Присутствие.

Слабости: чувствительность к красоте – вот главная слабость Тореадор. Красота человека или вещи может настолько поразить их, что они часами будут стоять на месте, не сводя глаз с привлекшего их внимание объекта. Прервать этот транс может только успешных бросок на Силу воли; в противном случае Тореадор на несколько минут или даже часов становится полностью беспомощным. Даже вид восхода может пленить их; из всех Каинитов именно Тореадор чаще всего влюбляются в смертных.

Организация: Тореадор поддерживают связь друг с другом, время от времени собираясь вместе, чтобы обменяться новостями. Они редко объединяются для преследования целей, общих для всего клана, предпочитая решать свои собственные задачи.

Цитата: *нас ждет вечность, но жизнь смертных заканчивается в мгновение ока. Разве можем мы позволить себе тратить время на войны и разрушение? Тайны творящего гения – вот что может принести нам спасение, нужно лишь раскрыть их.*

Стереотипы:

- ***Ассамиты:*** они защищают прекрасную культуру с большим потенциалом. Жаль, что они столь отчаянно ненавидят остальные кланы.
- ***Бруха***: в гневе они уничтожают то, что считают достоянным сохранения. Если бы только они знали, как пользоваться своей силой…
- ***Каппадокийцы***: прошлое скрывает немало интересного, но не обращать внимания на настоящее значит позволить душе умереть.
- ***Последователи Сета:*** эти ехидны предлагают отравленные дары, сопровождая их медоточивыми обещаниями. Остерегайся змей.
- ***Гангрел***: в необжитых местах много чудес, но Звери заплатили слишком дорого за возможность любоваться ими.
- ***Ласомбра:*** как они могут быть одновременно столь образованными и столько невежественными? Они утратили души вместе с отражением.
- ***Малкавиане:*** хотелось бы мне знать, что даровало им такую мудрость и вместе с тем так затемнило их разум. Я оплакиваю их, ибо это все, что можно сделать для Малкавиан.

- ***Носферату:*** Ах! Эти твари – самое ужасное из всего, что есть в мире вампиров. Может быть, они многое видят, но я терпеть не могу их истории. Избавьте меня от этого испытания.
- ***Равнос***: эти мошенники и воры крадут вещи, ценности которых не понимают. Ничто не в силах насытить их жадность, так что пусть себе Равнос продолжают свои пляски, пока их злоба не погубит их.
- ***Тремер:*** они искали бессмертия, но неверно выбрали цели, и теперь все вампиры страдают от их присутствия. Мы скорбим по Саулоту и его собратьям, ибо они воистину были самыми просвещенными из нас.
- ***Цимисхи:*** ничего из творений Цимисхов и их прихвостней не заслуживает того, чтобы пережить века. Если нам повезет, они и Узурпаторы уничтожат друг друга, и тогда их «стадо» узнает, что значит жить.
- ***Вентру***: королевская кровь еще не означает благородства, и Вентру следует это понять. Простите, но я не стану стоять по стойке «смирно», когда им того захочется.
- ***Ваали***: они должны бы ненавидеть себя, иначе с чего бы они выбрали такой путь. Остерегайтесь их, ибо они ищут себе товарищей по проклятию.

Тремер

Вампиров этого клана недаром называют узурпаторами. Когда-то они были группой смертных магов, и их глава, Тремер, был одержим идеей бессмертия: он желал вечно совершенствовать свое искусство. Попытки обрести бессмертие оказались удачными: погиб старейшина Цимисхов и двое из учеников магов, но вся остальная группа превратилась в вампиров.

Не удовлетворившись достигнутым, Тремер пожелали стать полноправным кланом. Они выследили Саулота, загадочного

предводителя клана Салюбри, и вогнали его в торпор; сам Тремер испил крови Патриарха.

Разумеется, новый клан немедленно попал в осадное положение. Цимисхи стремятся отомстить, так как Тремер не только убили членов их клана, но и захватили часть наследственных земель Извергов. Гангрел считают Узурпаторов чем-то отвратительным, тем более, что те поймали нескольких Гангрел ради использования в своих гнусных опытах. Не стоит забывать и о тех Каинитах, кто был дружен с Салюбри и теперь старается защитить остатки этого клана от преследований Тремеров.

Сейчас Тремер постоянно ощущают опасность. Их магия была практически уничтожена Становлением, то, что им удалось сохранить, легло в основу их уникальной Дисциплины, Тауматургии. Недавно им удалось вывести подчиненную породу вампиров, Горгулий, которые теперь охраняют их от клыков и когтей Цимисхов и Гангрел. Гнев, вызванный осушением Саулота, не стихает. Клан остро нуждается в союзниках; хотя кое-кому из его членов и удалось доказать, что они могут быть отличными товарищами, клан в целом по-прежнему остается объектом ненависти и презрения.

Прозвище: Узурпаторы

Внешность: клан практически полностью состоит из мужчин, хотя в последнее время в него начали принимать и женщин. Обычно они носят темные одежды; те, кто склонен придерживаться традиций, предпочитают длинные мантии с капюшонами и широкие плащи. Они принимают выходцев из любого уголка Европы, не обращая внимания на национальность.

Убежище: Тремер выстроили свои «часовни» почти во всех крупных европейских городах или рядом с ними; местоположение «часовен» известно только тем, кто обитает в них. Тремер, предпочитающие жить вне «часовен», владеют домами, где можно отсидеться и, в случае необходимости, укрыться от преследования.

Происхождение: обычно Тремер ищут студентов, увлеченных оккультными науками, людей, интересующихся миром, а также ученых. Порою они вынуждены давать Становление только затем, чтобы выжить в условиях постоянной войны. С некоторых пор они стали обращать в вампиров военных, знатоков тактики и дипломатов, которые могли бы помочь Тремер наладить отношения с другими кланами.

Создание персонажа: концепция большинства Тремер связана с оккультизмом; предпочтение отдается Ментальным Атрибутам и Знаниям. У новообращенного из числа военных (их не так уж много) первичными могут быть как Ментальные, так и Физические Атрибуты.

Характеры и Маски обычно подчеркивают властность, традиционализм и верность. Среди Дополнений часто встречаются Наставник и Ресурсы. Тремер, по меркам остальных вампиров считающиеся чуть ли не младенцами, часто следуют по Пути Человечности, хотя некоторые особо злобные волшебники выбирают Путь Дьявола.

Дисциплины клана: Прорицание, Доминирование, Тауматургия.

Слабости: всех новообращенных Тремер заставляют по меньшей мере дважды пить кровь у всех семи старейшин. Это значит, что от судьбы раба клана их отделяет только один глоток. К тому же за юными Тремер ведется пристальное наблюдение, и горе им, если они – пусть даже неумышленно – предадут свой клан.

Организация: клан отличается четкой структурой и жесткой иерархией, сохраняя традиции древнего магического общества, которым они когда-то были. От молодых вампиров ожидается беспрекословное подчинение старшим собратьям.

Цитата: *наша дорога ясно просматривается, и ведет она к обретению власти над собой и нашими товарищами. Но мы не сможем дойти до конца в одиночку. Клан, и только клан может достичь вершин.*

Стереотипы:

- ***Ассамиты:*** даже самого знающего волшебника можно убить, воткнув ему нож в спину, так что не стоит предоставлять этим ублюдкам такой возможности.
- ***Бруха***: философы и фанатики, которые так и не поняли, что их новый день давно обратился в непроглядную ночь.
- ***Каппадокийцы***: мы во многом схожи с ними; возможно, мы могли бы многому научиться друг у друга.
- ***Последователи Сета:*** разумеется, нам нужны союзники, но у меня имеются некоторые предубеждения против помощи такого рода.
- ***Гангрел***: грязные дикари, недостойные даже быстрой смерти.

- ***Ласомбра:*** сильные и дисциплинированные. Их поддержка была бы кстати, но им нельзя доверять, как нельзя доверять теням, которыми они управляют.
- ***Малкавиане:*** без сомнения, эти создания одержимы. Их бормотание нас никак не касается.
- ***Носферату:*** Отвратительно! И подумать только, они живут так долго! Представить себе не могу, чтобы я согласился на союз с ними.
- ***Равнос***: воры и бродяги. Смерть их не меняет.
- ***Тореадор:*** Фи! У них не хватает духу объединиться со своими товарищами против нас, и это – единственная добродетель Тореадор.
- ***Цимисхи:*** не спрашивай, не раздумывай – убивай их на месте и без жалости.
- ***Вентру***: их претензии на мученичество меня смешат. Уважай их только тогда, когда они того заслуживают.
- ***Ваали***: по достоинству оцените их стойкость и воздайте Дьяволу должное. Возможно, они – символ того, что ждет нас в будущем.

Цимисхи

С незапамятных времен Цимисхи жили в Европе за рекой Эльба. Изверги селились на берегах Одера и Дуная, в Припятских болотах и на утесах Карпат, бдительно охраняя свои логова и жестоко наказывая всех, кто осмеливался вторгнуться в их владения. Тысячелетия войн за земли превратили их в настоящих чудовищ, чья жестокость стала притчей во языцех даже среди вампиров. Рассказы путешественников, повествующие о жутких тварях с множеством ног, *вриколаках* и прочей нечисти, часто основаны на реальных фактах – встречах с каким-нибудь бедолагой, изуродованным раздраженным Цимисхом.

Из всех кланов Цимисхи, возможно, меньше всех походят на людей. Это умные, отлично образованные существа, но их исследования (и Дисциплина Изменчивости) заставили их прийти к неизбежному выводу: вампиры стоят выше людей, а Цимисхи стоят выше остальных вампиров. «Лучшие» (по мнению Цимисхов) люди достойны возвышения, остальные являются всего лишь скотом. В отличие от многих вампиров, Цимисхи не считают себя проклятыми. Если Бог проклял их, говорят они, так, быть может, пришло время для новых богов?

За годы, последовавшие за падением Римской Империи, клан превратил в своих вассалов или рабов потомственных вождей многих восточноевропейских племен, создав таким образом целые «семьи» гулей благородного происхождения, наделенные

сверхъестественными способностями. Эти семьи стали для Цимисхов источником власти, ведь до сих пор обитатели Восточной Европы стонут под ярмом, наложенным на них владетельными Цимисхами. Веками Цимисхи правили на Востоке, не встречая сопротивления, и клан их считался самым могущественным в Европе.

Но не так давно для Извергов наступили тяжелые времена. Стычки с волшебниками Тремер (которые обрели бессмертие при помощи похищенной у Цимисхов крови) быстро переросли в полномасштабную войну. Поначалу грубая сила и привычная тактика запугивания позволили Цимисхам взять верх, но вскоре Узурпаторы, с их четкой организацией и магическими возможностями, смогли изменить ситуацию. Более того, неприятности, возникшие у Цимисхов, вызвали прилив энтузиазма у их давних соперников. Под прикрытием человеческих междоусобиц вампиры начали проникать во все сокращающиеся владения Цимисхов. Вызывающие страх *воеводы* все посылали и посылали молодежь на войну, и юные вампиры, связанные Клятвой Крови, покорно сражались во имя клана, но даже их начинало возмущать такое положение дел…

Прозвище: Изверги

Внешность: мало кто из Цимисхов имеет обычную внешность, чаще всего они или божественно красивы, или выглядят странно и пугающе. Многие из них, в особенности те, кто владеет искусством Изменчивости, могут менять внешность каждую ночь. Порою изгнанные Цимисхи, разгневанные «предательством» своих прежних подданных, мстят людям в облике жутких чудовищ. Большинство Цимисхов носит пышные одеяния, подчеркивающие их благородное происхождение, хотя кое-кто отдает предпочтение потрепанным саванам, а то и вовсе обходится без одежды.

Убежище: воеводы Цимисхов владеют доставшимися им по наследству крепостями, где они вместе со своим потомством обитают среди увядающей роскоши. Горе любому, кто посмеет переступить границу лена Цимисха! С редкими посетителями, допущенными во владения Цимисха (будь то человек, вампир или кто-то еще), будут обращаться как с наследными принцами, но и они должны в ответ продемонстрировать почтение и не забывать о правилах вежливости. Цимисхи тщательно следят за своими убежищами, но мало заботятся о замках в целом (большинство их замков – это покрытые трещинами грубые крепости, часто встречающиеся в Трансильвании).

Происхождение: чаще всего Цимисхи выбирают новичков из «приручeнных» дворянских семей; нередко их избранники до Становления были гулями. Иногда в клан принимается одаренный или известный своей ученостью чужак, воеводы могут дать Становление тому, кто поразил их воображение (что-то вроде «невесты»). В прибалтийских землях многие из Цимисхов до сих пор поклоняются

древним славянским божествам (или сами служат объектами поклонения).

Создание персонажей: большинство Цимисхов – выходцы из Восточной Европы, для них характерны концепции дворянина или ученого. Из-за войны с Тремер все чаще и чаще Становление дается людям, отличающимся военной доблестью (или просто жестокостью). Предпочтение отдается Ментальным Атрибутам. У многих Цимисхов имеются Слуги, которым при помощи Изменчивости придан устрашающий облик, а также прислужники-гули. Другие часто встречающиеся Дополнения – Стадо и Влияние. Цимисхи следуют по многим Путям, хотя предпочтение отдается Пути Зверя; кое-кто открыто признается в следовании Путем Человечности. Некоторые Цимисхи, обычно – язычники, следуют странными Путями, объединяющими черты Путей Зверя, Дьявола и Крови.

Дисциплины клана: Анимализм, Прорицание, Изменчивость.

Слабости: Цимисхи сильно привязаны к земле, на которой они жили, когда были людьми. Когда Цимисх спит, рядом с ним должно быть не менее двух горстей земли, имевшей для него значение при жизни (земля с места его рождения, из его владения, с его могилы и т. п.). Если это условие не выполняется, каждые 24 часа запас бросков у Цимисха сокращается вдвое, до тех пор, пока на выполнение всех действий не останется только один кубик; штраф снимается после 8 часов отдыха, проведенных рядом с нужной почвой.

Организация: Цимисхи отличаются сильной склонностью к иерархии, но при этом они – очень замкнутые создания. Клан разделен на мелкие группы, состоящие из сира, которому принадлежит земля (воеводы), и его отпрысков, многие из которых были вынуждены принести сиру Клятву Крови. Ожидается, что потомство будет во всем подчиняться воеводе. Отношения между воеводами подчиняются строгим правилам и в лучшем случае отличаются некоторой натянутостью; недоверие между воеводами и стало главной причиной того, что они не смогли победить Тремер. В

последнее время, когда все больше и больше воевод гибнет в боях, их отпрыски переселяются на Запад.

Цитата: *добрый вечер, странник. Приветствую тебя во владениях моего воеводы, графа Владимира Рустовича, границу которых ты пересек у форта в лиге отсюда. Тебе повезло: в нашем замке много свободных комнат и огромный выбор развлечений*.

Стереотипы:

- ***Ассамиты:*** с этими выродками у нас договор: они очищают землю Малой Азии от Ласомбра и Вентру, и меня это вполне устраивает.
- ***Бруха***: о, тысяча извинений – город, где я смогу мирно сосуществовать со смертными? Он станет для меня раем на земле? Это мечта Бруха? Хммм… Я считал, что я – ночной убийца, пьющий кровь, но я, видимо, ошибался.
- ***Каппадокийцы***: они интересны и образованы, но они ищут власти над смертью, нас же интересует власть над бессмертием.
- ***Последователи Сета:*** они – черви, мы – драконы. Пусть себе извиваются в своих норах, заслышав наши шаги.
- ***Гангрел***: они понимают Зверя лишь немногим хуже, чем мы; так что из них получатся отличные гончие, которых можно пустить по следу этих выродков из клана Тремер.
- ***Ласомбра:*** там много сил и так много ночей, растраченных в шахматных играх и попытках обменять пешку на пешку. Политика – дело несложное: отдай приказ подчиненным, посади на кол тех, кто вздумает возражать, и занимайся более важными делами.
- ***Малкавиане:*** их безумие, хотя и подтачивает силы, может стать источником вдохновения. Сделай кубок из черепа Малкавиана и испей его крови из этого сосуда. Жидкости, оставшиеся в порах черепа, смешаются с кровью и даруют тебе множество поучительных видений.
- ***Носферату:*** они стойко переносят свои несчастья, хотя и отличаются неуклюжестью, и они понимают толк в запугивании. Восхищайся ими издалека и превращай в наглядное пособие каждого из них, кто осмелится осквернить наши владения своим присутствием.
- ***Равнос***: ворье. За каждую похищенную у нас безделушку они будут расплачиваться воплями.
- ***Тореадор:*** слащавые, приручeнные вампиры. Они хотят, чтобы мы восхищались их искусством, но как же они сторонятся наших талантов! Их можно держать в качестве домашних животных, пока их стихи не начнут вызывать скуку, а затем – сбросить в крысиную яму.
- ***Тремер:*** мы вырвем похищенный ими дар из их гниющих внутренностей, распнем их на вершинах Карпат, которые они осквернили, напоим водяных в Дунае их желчью и оставим их на растерзание хищным птицам. Затем мы покажем им, что такое

настоящая боль.

- ***Вентру***: тевтонские гадюки, с вежливой улыбкой жалящие тебя в пятку. Вырви их раздвоенные языки и выбей им клыки.
- ***Ваали***: бесполезные усилия. Зачем нам вызывать то, что и так уже бродит по земле? Если же им нужно что-то особо отвратительное и причудливое, мы с радостью поможем им.

Вентру

Вентру, шествующие по полям битв и тронным залам, считаются истинными королями на шахматной доске Каинитов. Их участь – завоевания, походы и войны; они правят из своих имений и дворцов. Многие из них и при жизни были завоевателями и утратили способности в посмертии, другие же достигли успеха на поприще торговли или ростовщичества. Но все они были удачливы в жизни, и в качестве награды были приняты в клан Вентру. Среди Вентру нет неудачников, только успешные и известные при жизни вампиры.

Для Вентру очень важны традиции, они придают большое значение этикету и возрасту. Чем дольше Вентру существует в качестве вампира, тем большим уважением со стороны младших членов клана он будет пользоваться. Старшие представители клана с удовольствием обучают свое потомство, десятилетиями передавая ему свою мудрость, а потом искренне наслаждаются, наблюдая за успехами учеников.

Положение при жизни для Вентру особого значения не имеет, а титулы и имения, принадлежавшие смертному, значат меньше, чем власть над одним городом, полученная в посмертии. Значительная часть успеха, выпавшего на долю клана, является результатом действий его ярких представителей; если же дело будет представлено на рассмотрение клана в целом, оно, скорее всего, будет погребено под кучей возражений и ссылок на прецеденты и нехватку средств.

Но если уж Вентру перешли к действиям, они действуют быстро, эффективно и решительно. Вентру, идущий к цели, представляет собой жуткое зрелище, так как он не остановится, пока не достигнет желаемого, и горе тому, кто встанет на его пути. Против союзов с представителями других кланов Вентру, как правило, не возражают; взаимодействие с собратьями вызывает у них значительно больше затруднений.

Прозвище: Патриции.

Внешность: всегда безупречно выглядящие, Вентру отдают предпочтение моде тех времен, когда они еще были живы. Вентру, поживший несколько веков, при любой удобной возможности будет носить одеяния, к которым привык при жизни. Встречи Вентру

напоминают маскарады с уклоном в историческую тематику.

Убежище: крепости и замки, чаще всего те, где правят их смертные потомки, - вот лучшие убежища для дневной дремы. Они никогда не удаляются от цивилизации.

Происхождение: часто Вентру дают Становление дворянам. Но для принятия в клан не обязательно быть военным лидером: Становление могут получить успешные купцы и банкиры; в свое время в ряды клана вступило немало рыцарей-тамплиеров. Те из Вентру, кто старается соблюдать все традиции, дают Становление только собственным потомкам, чтобы не размывать идеалы клана.

Создание персонажей: обычная концепция для Вентру – военный или дворянин. Предпочтение отдается Ментальным Атрибутам и Знаниям. В качестве Дополнений у большинства Вентру фигурируют Ресурсы и Влияние; бедных Вентру очень мало.

Дисциплины клана: Доминирование, Стойкость, Присутствие.

Слабости: у всех Вентру есть те или иные предпочтения в выборе пищи. Они могут пить кровь только одной, строго определенной, категории жертв (священников, нехристиан, девственниц, англичан и т. п.). Эта категория выбирается в процессе создания персонажа. Даже голодающий, раненый и впавший в безумие Вентру не будет питаться за счет жертв, не соответствующих его запросам.

Организация: существует двор Вентру с постоянно меняющимися королями и королевами. Во время частых встреч членов клана соблюдаются все установленные правила поведения, но большее внимание уделяется положению вампира внутри клана, а не его деяниям, даже если эти деяния совершались во славу и к выгоде клана. Если во время такого собрания будет высказана здравая идея, она почти наверняка встретит возражения со стороны доброй дюжины Вентру, которые не хотят, чтобы хоть какое-то начинание, к которому они не имеют отношения, преуспело.

Цитата: *ваши желания что-то значат на ваших землях, барон. Но этой ночью вы стоите на моей земле, а здесь мое слово – закон*.

Стереотипы:

- ***Ассамиты:*** на поле боя они не казались бы столь пугающими, как сейчас, когда они наносят удар из теней и исчезают.
- ***Бруха***: может показаться, что через тысячу лет они забыли о Карфагене, но это не так. У них прекрасно получается лелеять обиды, но это все, что они могут.
- ***Каппадокийцы***: кое-кто из их находок может оказаться полезным, остальное же – пустая трата времени. Честно говоря, в большинстве своем они неинтересны.
- ***Последователи Сета:*** в следующий раз крестоносцы дойдут до берегов Нила, и тогда мы сметем этих гадюк с лица земли. К черту сарацин – вот где истинные язычники.
- ***Гангрел***: возможно, рано или поздно этих зверенышей приручат, и тогда они будут нас полезны. Примерно как гончие или соколы.
- ***Ласомбра:*** они могут претендовать на благородство не больше, чем торчащий между лопаток нож. Вероломство и снисходительность – превосходное сочетание качеств.
- ***Малкавиане:*** уста безумцев изрекают истину. Вспомни

Иезекииля[4] и Амоса[5], а затем присмотрись к Малкавианам.

- ***Носферату:*** интересно, что многие из них, хотя и обладают внешностью демонов, становятся жертвами собственных религиозных страстей. Но те из них, кто сохраняет разум, весьма талантливы.
- ***Равнос***: они – полная противоположность всем нам, поэтому их следует изгнать куда-нибудь к Антиподам, чтобы они там практиковали свои фокусы друг на друге.
- ***Тореадор:*** прислушивайся к ним, когда речь идет об искусстве и красоте, но ни о чем другом.
- ***Тремер:*** следует признать их амбициозность и гениальность, с которой они смогли натянуть на себя покров Каина. Увы, но остальные их качества одобрения не вызывают.
- ***Цимисхи***: по всей видимости, в восточных землях благородство значит нечто иное, чем в землях Запада. Относись к ним так, как ты относишься к медленно разгорающемуся огню: с уважением и опаской.
- ***Ваали***: и почему хоть кто-то может испытывать колебания, когда ему предоставляется шанс уничтожить одного из этих мерзких дьяволопоклонников?

Особенности кланов

Часто каланам не хватает организованности. В Европе, с ее размерами, трудно сохранить единство клана, а путешествовать ради общения друг с другом Каинитам совсем не просто. Соответственно, общение между лидерами кланов и их подданными занимает много времени, ведь гонцу из Константинополя может потребоваться год, чтобы достичь Лондона. А это значит, что кланы состоят из множества разрозненных групп, а самые важные решения принимаются на местах мелкими князьями и проживающими на данной территории старейшинами.

У старших вампиров управление кланом как единым целым вызывает определенные затруднения. Они пытаются упрочить свою власть Клятвами Крови и поддерживают порядок на своей территории при помощи смертных. Некоторые старейшины управляют только мелкими сообществами молодых вампиров своего клана и сосредотачивают все внимание на относительно небольшой территории (на стране вроде Франции, например) или на выбранной группе Каинитов. Это раздробляет кланы, так как молодежь объединяется вокруг разных старейшин.

Большинство Каинитов придерживаются своих владений, будь то баронство, имение или целый город-государство. У многих из них есть убежища в окрестных деревнях, кое-кто обитает за оградой городских или крепостных стен. В Средние века вампирам легко найти друг друга,

так как люди, как правило, хорошо знают своих соседей. События в мире людей порою становятся для вампиров источников неприятностей, так как членов кланов начинают беспокоить в их владениях. Войны раздирали средневековую Европу на части, и вампирам часто приходилось видеть своих смертных союзников вступающими в бой друг с другом.

Кланы расселены по всему огромному и разобщенному континенту. Каиниты воспринимают местные культурные особенности, а невозможность постоянного общения мешает кланам выработать единые традиции. Верования, обычаи и убеждения кланов, разбросанных по континенту, могут сильно разниться, а в сельских захолустьях можно встретить традиции, уходящие своими корнями в глубокую древность. Ниже приводится информация о кланах как объединениях вампиров, а также о том, как они пытаются сохранить целостность кланов.

Ассамиты

Ассамиты возводят историю своего клана к Хакиму (Ассаму, как его называют на Западе), благородному воину, подло превращенному в вампира Хаином, отцом всех вампиров. Они заявляют, что Хаким был первым отпрыском Хаина, созданным еще до появления трех вампиров Второго Поколения. Предания Ассамитов гласят, что Хаким завещал всем своим потомкам убивать прочих детей и внуков Хаина и пить их кровь, чтобы приблизиться к предку и даже к Небесам.

С незапамятных времен Ассамиты жили в Аламуте, Орлином Гнезде, надежной крепости, затерянной где-то в восточных горах. Крепость эта нерушима, и любой вампир-чужак, посмевший приблизиться к ней, будет тут же убит и осушен. Ассамиты делают все, чтобы оставить местонахождение крепости в тайне; превыше этой секретности они ставят только безопасность клана.

Распространение ислама не могло не затронуть Ассамитов. Одна из групп верующих, возглавляемая проповедником по имени Измаил, поселилась в горах вокруг Аламута. Ассамиты сдружились со смертными и помогли им одолеть их врагов. До сих пор Ассамиты обучают потомков Измаила и его людей искусству маскировки и боя – и самые умелые из их учеников уже получили прозвание *хашашинов*. Если крестоносцы вновь отправятся в путь, Восток достойно встретит их.

В организованности и дисциплине Ассамиты уступают, пожалуй, только Тремер. Они переработали множество исламских течений и создали свой собственный кодекс, усиливший клан. Сейчас их основная проблема – это вражда, испытываемая по отношению к ним западными кланами, но тут Ассамиты не ожидают ничего нового.

Сила и влияние

На Востоке Ассамиты полностью контролируют обширные горные территории, охраняемые неприступными крепостями, которыми управляют преданные клану гули. Их власть над этой землей абсолютна. Никто из Каинитов не может переступить границу их владений, не получив предварительно приглашения, все живущие там смертные кланяются Ассамитам до земли. Клан может влиять на монархов таких отдаленных земель, как Кипр, Иерусалим и Каир, но, как это часто бывает, страху перед кланом сопутствует ненависть. У Ассамитов нет друзей, есть лишь утихомиренные враги.

На вампиров Запада они не имеют практически никакого влияния, да и не стремятся к нему. Их встречи с другими кланами мимолетны и носят деловой характер.

Организация

Ассамиты не допускают нарушения субординации между членами клана. По счастью, мятежники в клане встречаются столь же редко, как и голубые рубины. В самом низу иерархической пирамиды стоят *fida' i*, ученики. Через семь лет службы достойные *fida' i* становятся полноправными членами клана, *rafiq. Rafiq* – это убийцы и умельцы, верно служащие клану.

Над *rafiq* стоят *silsila*, старейшины клана. Они наставляют *fida' i* и *rafiq* в духовной жизни и решают, когда *fida' i* может стать *rafiq*. Только сам Хозяин и *du' at* могут принять решение о наделении вампира званием *silsila. Du' at* – это три самых старых вампира клана, после Хозяина. Они – советники по разным вопросам: калиф отвечает за военные операции; визирь следит за библиотекой и занятиями с учениками клана; амир работает с магическими предметами и наблюдает за изучением Дисциплин клана.

На самой вершине иерархической пирамиды находится Хозяин Аламута, он же Горный Старец. Его слово – закон, если только оно не противоречит заветам Хакима. Любой член клана может бросить Хозяину вызов, но Хозяин сам определяет условия поединка (оружие, магия или интриги). Только самые сильные и умные из Детей Хакима могут занимать этот пост; свергнутого Хозяина обычно ритуально осушают.

Текущая ситуация

Ассамиты выбирают новообращенных только из числа своих подданных, отдавая предпочтение самым фанатичным, набожным и физически выносливым. Женщины сейчас могут быть только старейшинами; чужаки никогда не принимаются в клан. Ассамиты не допускают неверных в свои ряды. Сейчас они довольно активно увеличивают численность клана. Новообращенные, прошедшие процесс обучения, служат клану из любви, преданности, веры и страха; учителя не гнушаются и прямой промывкой мозгов.

Клан следует доктринам Пути Крови и охотно выслеживает Каинитов, пытаясь с помощью их крови стать ближе к Небесам. В результате Ассамиты предлагают свои опасные услуги в обмен на кровь вампира. Они прибегают к диаблери без каких-либо колебаний, презирая принятые на Западе запреты. Единственное, на что никогда не пойдет Ассамит, - это на предательство клана: они никогда не принимают заказов на убийство собратьев и не практикуют диаблери на других Ассамитах. Цели Пути Крови имеют для Ассамитов большое значение, ради их достижения можно пренебречь личными заботами.

Задачи

Ассамиты считают, что они должны защищать владения своих смертных подданных. Они верят, что скоро начнется новый Крестовый поход, тем более, что Вентру все больше и больше злятся из-за активности Ассамитов в Европе. Клан не может решить, как именно ему следует распределить силы между движением к целям Пути Крови и попытками предотвратить Крестовый поход до того, как он начнется.

Недавно в их земли прибыли эмиссары Поклонников Сета, предложив помощь и странные товары в обмен на неопределенное «благоволение». Старейшины Ассамитов еще не решили, что им делать с этими предложениями и с самими Сеттитами.

Кое-кто надеется, что сам Хаким восстанет из торпора, чтобы объединить клан, но только некоторые старейшины знают, где он покоится – если, конечно, он еще жив.

Бруха

У Бруха есть мечта. Они мечтают воссоздать Карфаген, найти место, где Каиниты и стадо будут жить вместе, в мире и процветании. Детали этого чудесного сосуществования каждый Бруха представляет себе по-разному: одни считают, что Каиниты будут управлять послушными людьми, другие доказывают, что люди и вампиры должны быть равны. Кто-то говорит, что Каиниты смогут охотиться, как пожелают, другие возражают, что они будут пить кровь только у животных и добровольно вызвавшихся смертных. Вообще-то, большинство Бруха слабо представляет себе, как выглядел Карфаген. Воображение рисует им смутный образ города, где нет такой бедности, таких страданий, коррупции и боли, как в городах 12 века. Но если такой рай на земле однажды существовал, его можно воссоздать. Может быть – и должно быть – общество без эксплуатации и жадности, где пресытившиеся дворяне не будут кичиться друг перед другом богатством в то время, как бедняки будут умирать от голода.

У каждого Бруха свое представление о Карфагене и лучшем мире. Только надежда на то, что они смогут принести покой в этот мир, позволяет им длить ужасное существование. Во многом история Бруха –

это история мечты.

Сейчас Бруха пытаются восстанавливать города, возрождать науки и искусство, собрать воедино мелкие владения, на которые делится современная Европа. К сожалению, они так и не пришли к единому мнению о том, как именно нужно улучшать мир. Кое-кто из них поддерживает избранных правителей, надеясь, что их просвещенная тирания позволит установить новый мировой порядок. Такие Бруха считают, что «сильная власть» позволит развиваться наукам, принесет мир и станет залогом процветания городов и торговли.

Но каждому Бруха, поддерживающему того или иного правителя, противостоит один из его соплеменников, считающий, что человеческие правители – существа эгоистичные и жадные, указывающий на все изъяны феодальной системы, на жестокость местных «судов» и бедность крестьянства. Такие Бруха могут признать, что правительство необходимо, но они категорически не хотят допускать к власти тиранов. Поэтому они смущают умы крестьян, поднимают восстания и мятежи, помогают баронам, сражающимся с королями, рыцарям, сражающимся с баронами, - словом, всем, кто может победить жестоких властителей.

Сейчас клан Бруха переживает раскол, и остальные кланы смеются над попытками Фанатиков исправить окружающий их мир. Чем больше препятствий встречают Бруха на своем пути, чем сильнее становится их отчаяние, и никто из Каинитов не хочет попасться под руку неистовому берсерку…

Сила и влияние

Сильнейшее социальное преимущество Бруха связано с их влечением к людям. Среднестатистический Бруха будет вникать в переживания убогого крестьянина или солдата охотней, чем Гангрел или Вентру. Хотя влияние клана не распространяется на всю Европу, выдающиеся члены клана активно занимаются решением местных вопросов, тем самым создавая себе верных союзников, преданность которых они считают более ценной, чем покорность гомункулов Ласомбра или рабов Ассамитов, так как она отдана добровольно. Основная зона их влияния – Испания, и это вызывает немало беспокойства у благородных испанских Ласомбра.

Бруха заслужили уважение со стороны других кланов не своими фантазиями, а умениями в бою. Говорят, что Фанатики похожи на медведей, которые продолжают биться даже тогда, когда любое другое существо отступило бы или сдалось. Если у Бруха появился личный враг (что случается довольно часто), Бруха будет настойчиво мешать тому во всех его делах и стараниях. Если же этот враг разделяет цели и чаяния Бруха, Бруха просто убьет его. В прошлом Бруха славились своей ученостью, а это значит, что у клана нет недостатка в мыслителях и тактиках. Можно сказать, что Бруха как клан значат мало, но при этом они – отличные союзники в любом конфликте.

Организация

Бруха отличаются слабой организованностью. По большей части они пытаются реализовать свои мечты, действуя по одиночке или небольшими группами. Присущее им чувство преданности клану позволяет Бруха поддерживать постоянную связь, поэтому в случае возникновения угрозы вампир может призвать себе на помощь сестер и братьев по клану. Во многих странах имеются небольшие советы Бруха, решающие общие вопросы. Старейшины клана исполняют роль римского сената, собираясь, чтобы разрешить возникшие у членов клана затруднения. Многие из них при принятии решений учитывают пожелания отпрысков; Бруха помнят о демократии былых времен и до сих пор питают к ней слабость.

Текущая ситуация

Бруха, как и всегда, живут среди людей, пытаясь найти достойного правителя, который мог бы улучшить участь своих подданных. Некоторые заходят чуть дальше и на роль такого правителя назначают Каинита. Хотя такие попытки обычно оканчиваются провалом (часто – сопряженным с насмешками), Бруха продолжают верить, что истинной гармонии невозможно достичь до тех пор, пока все кланы не будут сотрудничать ради достижения великой цели.

Бруха не прочь поэкспериментировать с устройством социума. Любой переворот в правительстве привлекает Фанатиков, как труп лошади привлекает стервятников. Бруха охотно обсуждают ситуацию и пытаются извлечь из нее уроки, которые помогут им построить более

справедливое общество.

Задачи

Бруха считают, что их мечта о возрождении Карфагена вызывает противодействие со стороны других кланов. Больше всего их злят Ласомбра, чьи бесцельные игры в политику не раз разрушали планы клана, а также Тремер, уничтожившие безмятежных Салюбри.

Некоторых Бруха беспокоят Крестовые походы, в особенности тот, который, по слухам, должен вскоре начаться. Они считают, что новый Крестовый поход лишний раз всполошит Ассамитов, которые в ответ примутся убивать всех попавшихся под руку Каинитов, что приведет к открытой войне между вампирами. Одни Бруха с нетерпением ожидают грядущих распрей, другие боятся, что после этого не останется никаких надежд на доверие между кланами.

Каппадокийцы

Клан Каппадокийцев редко вступает как единое целое. Его члены не очень охотно общаются друг с другом и не питают особой любви к представителям других кланов. Большинство других кланов считает Гробокопателей жутковатым, нездоровым сборищем вампиров, которые пьют кровь из трупов и заключают сделки с неупокоенными душами. Сами Каппадокийцы слишком заняты поиском запретных знаний, чтобы тратить время на исправление сложившегося о них мнения.

Они склонны к таинственности, но не пренебрегают компанией ученых собратьев. Если Каинит из другого клана предлагает поделиться знаниями, ему будет оказан достойный прием. Не стоит, однако, забывать, что Каппадокийцы отличаются чистосердечием и бесхитростностью, поэтому их мрачные пиршества едва ли доставят удовольствие тому, кого не интересуют тайны смерти. Разумеется, бывают и исключения, но собрания Каппадокийцев едва ли можно назвать оживленными и притягательными.

Некоторые Каппадокийцы считают, что такая узость взглядов рано или поздно приведет к проблемам, и стараются давать Становление людям, славящимся вкусом к жизни и практичностью. Эти новообращенным устройство клана часто кажется неудобным, и они уходят, чтобы продолжить прерванные Становлением изыскания. По ним редко скучают. В конце концов, как говорят их сиры, у них есть целая вечность, чтобы обрести правильный взгляд на смерть и то, что ждет всех после нее. Рано или поздно они вернутся, усмехаются старые вампиры, и тогда клан обогатится их опытом.

Сила и влияние

Убежища Каппадокийцев часто расположены в укромных, потайных

местах, к тому же их охраняют тщательно выбранные гули, а порою – и оживленные трупы. Они не испытывают никакой потребности в военных силах и предпочитают заниматься только своими делами. По большей части их вклад в сообщество Каинитов состоит из собранных ими знаний, древних и совсем новых. Считается, что любая информация, когда-либо имевшаяся в распоряжении одного из кланов, сейчас известна Каппадокийцам, при условии, что она была записана. Мало кто идет на убийство Гробокопателя, хотя бы потому, что в этом случае все хранящиеся в его памяти знания будут утеряны.

Организация

Иерархия внутри клана основана на учености. Чем более древними знаниями обладает Каппадокиец, тем выше его положение среди собратьев. Впрочем, в обычной жизни на занимаемое вампиром положение редко обращают внимание. Хотя члены клана часто встречаются, чтобы обменяться знаниями, полностью клан собирается только раз в году, в ночь зимнего солнцестояния, в заброшенном храме, расположенном высоко в горах Турции. На этих собраниях старейшины вносят необходимые изменения в политику клана; те, кто не смог присутствовать на встрече, должны как можно быстрее узнать об этих изменениях и подчиниться им.

Текущая ситуация

Все новообращенные Каппадокийцы в процессе Становления проходят через некий ритуал инициации. Детали ритуала каждый сир определяет самостоятельно, но практически всегда новичка заживо хоронят на довольно продолжительный период времени, чтобы он мог лицом к лицу встретиться со смертью и пройти испытание «тьмой ночи». Тех, кто сошел с ума и более не может мыслить в нужном направлении, милосердно уничтожают.

Кстати, Каппадокийцы немало делают для развития средневековой науки. Они часто проводят вскрытия и наблюдают за работой лучших врачей, чтобы понять, как и почему жизнь приходит к концу. Каппадокийцы приняли под свое крыло немало травников и цирюльников, заинтересовавшись их успехами и неудачами.

Задачи

Появление Тремер вызвало некоторую смуту в рядах Каппадокийцев. Некоторые из них считают, что успех Тремер в разработке новой Дисциплины, Тауматургии, является настоящим прорывом в науке. Другие крайне недовольны уничтожением Саулота, который считался одним из самых просвещенных Каинитов. Клану, члены которого, как обычно, обретаются далеко друг от друга, еще предстоит решить, что делать с Тремер.

Недавно в клан была принята группа венецианских некромантов, и

это значительно продвинуло исследования клана в области смерти, хотя новичкам все еще приходится делить славу открытия со старшими вампирами. Они успешно работают над новой Дисциплиной, которая позволяет разговаривать с мертвыми. При этом многие из консерваторов клана с предубеждением относятся к этим выскочкам и не одобряют их слишком агрессивные методы исследования.

Последователи Сета

Последователи Сета разбросаны по довольно большой территории. Они не объединяются в большие группы, хотя следы их деятельности можно найти не только по всей Европе, но и в Азии, и в Африке. И, хотя они встречаются довольно редко, но все же представляют угрозу для чересчур беспечного Каинита.

Сеттиты преданы клану не меньше, чем Ассамиты и Бруха, но выражается их преданность по-другому. Они поддерживают друг друга из религиозных соображений; каждый Сеттит считает себя последователем Бога Тьмы, сильнейшего из всех Патриархов. Клан сильно напоминает секту, ему, как и секте, присущи фанатизм и тяга к ритуалам, но вместе с тем клан – это нечто большее. Так как Сеттиты поклоняются мифическому образу, а не реальному лидеру, у них больше возможностей, чем у простой секты.

Клан обладает большим влиянием, но при этом остальные вампиры ему не доверяют, и Сеттиты отвечают им полной взаимностью. Они считают, что все остальные вампиры безнадежно пали и даже не заслуживают прозвания «еретиков». Особенно они презирают Ваали, считая их жалкими подобиями настоящих вампиров, исповедующими убогую философию. При этом они отказываются вступать в войну с остальными линиями крови, предпочитая осторожно завлекать в ловушки всех, до кого могут дотянуться. Змеепоклонники отличаются терпением и готовы веками ждать возвращения Сета. В тот знаменательный день, обещают они, все их враги будут низвергнуты в преисподнюю, и даже ненавистное солнце исчезнет с небес. Ведь такова воля Сета.

Сила и влияние

Последователи Сета правят смертными, поддавшимися искушению и впавшими в порок. Алчные торговцы, похотливые монахи, опустившиеся тамплиеры и доведенные до отчаяния слуги – все они могут стать пешками в играх Сеттитов. Таким образом, клан оказывает на удивление сильное влияние на дела смертных. Присущее им чутье на слабости позволяет им успешно находить жертв и среди Каинитов, и не один местный старейшина в конце концов стал рабом Змея.

При этом клан практически не обладает военными силами. Сеттиты приобретают власть окольными путями, и в поединке один на один

средний Последователь Сета проиграет среднестатистическому Бруха, Гангрел или Ассамиту. Чаще всего за членов клана сражаются сильные гули, обычно – рыцари или крепкие рабочие, связанные с хозяином Клятвой Крови.

Организация

Сеттиты предпочитают общество своих смертных поклонников общению с собратьями-вампирами. Время от времени они устраивают встречи, но не питают друг к другу особой любви. При этом они доверяют только и исключительно друг другу и стараются избегать ситуаций, в которых им пришлось бы довериться представителю другого клана.

Все Сеттиты, занимающие в клане определенное положение, следуют по Пути Тифона – никакая другая философия не приветствуется. Эти темные жрецы холят и лелеют своих последователей, мелкими группками разбросанных по всей Европе. Время от времени лидеры клана собираются вместе, обычно – в ночь, предшествующую полному солнечному затмению. Эти встречи проходят в Великом храме Сета, сейчас расположенном где-то под Александрией. Именно там Сеттиты обсуждают свои планы завоеваний и разрушения.

Текущая ситуация

Сеттиты пытаются увлечь смертных и вампиров всеми доступными тем удовольствиями. Они одобряют, шантаж, вымогательства, взятки, проституцию и убийства, особенно радуясь, когда им удается завлечь в свои сети «святого человека». Они поддерживают возникающие там и сям мелкие преступные сообщества, хотя и с разными результатами. В каждом крупном европейском городе почти наверняка обитает Сеттит. Иногда Сеттиты даже устраивают провокации, итогом которых становится еще большее озлобление людей на вампиров. Они надеются, что им удастся начать войну на ведьм, в ходе которой будут уничтожены их соперники; сами Сеттиты при этом останутся истинными владыками Ночи.

Задачи

Некоторые из созданных Сеттитами сект привлекли внимание смертных, и негативная реакция на них со стороны христианской церкви вызывает у Сеттитов тревогу. Весь континент полнится слухами об отвратительных колдунах, и уже несколько охотников отправились за головами Змей. По силе Сеттиты превосходят смертных, но они опасаются, что за людьми последуют Каиниты.

Последователи Сета считают, что крестовые походы им выгодны, и всячески способствуют началу еще одного похода. Сейчас им, по всей видимости, сопутствует успех. К тому же, они надеются раз и навсегда положить конец вражде с Ваали, и ради этого пытаются наладить

отношения с Ассамитами.

Гангрел

Гангрелы – одиночки, странствующие там, где им хочется, и поэтому у их клана меньше освященных веками традиций и объединяющих обычаев, чем у остальных вампиров. Немногие имеющиеся у них традиции глубоко почитаются и считаются столь же вечными и непоколебимыми, как смена сезонов или миграция зверей и птиц.

Другие кланы в конце концов научились не становиться на пути Гангрел и не ограничивать их свободу; даже привязанные к своим землям Цимисхи не будут задерживать Гангрела, если он согласен признать, что находится на чужой территории. Со своей стороны, Гангрел не вмешиваются в дела остальных вампиров, кроме тех случаев, когда те пытаются втянуть Гангрел в свои интриги. Гангрел, обманом вовлеченный в чужие игры и узнавший об этом, подобен раненому леопарду; он пойдет на все, чтобы отомстить обманщику. Может быть, именно поэтому Гангрел так не любят Равносов…

Некоторые Гангрел признают ту или иную территорию своим владением, но даже они предпочитают жить среди дикой природы, где еще можно встретить магию, почти покинувшую Европу. Зачарованные источники, волшебные поляны и круги фей часто охраняются Гонгрелами. Они инстинктивно распознают такие места и пытаются подружиться с обитающими там феями, нимфами и сказочными чудовищами. Единственное, что огорчает Гангрел, так это нежелание Люпинов пойти им навстречу.

Сила и влияние

Гангрел всегда старались держаться подальше от людей и потому практически не оказывают влияния на их жизни. Они переходят от деревни к деревне, редко задерживаясь на время, достаточное для того, чтобы завязать дружбу или подчинить себе человека. В любом случае, звериный облик Гангрел делает такие отношения затруднительными.

Говорят, что на севере есть банды «ночных охотников», возглавляемые кровожадными Гангрел. Порою рассказывают о Гангрел, «охраняющих» удаленные селения и хуторки, иногда – бескорыстно, иногда – за определенную плату, и горе тому, кто откажется платить. Но чаще всего Гангрел рассматривают людей с точки зрения хищников. Интриги других кланов Гангрел считают глупостью. Зачем добиваться влияния на герцога или мэра, который может изменить течение общественной жизни, если можно просто прикончить его на месте, положив тем самым конец всем его деяниям?

Власть Гангрел сильнее всего проявляется в местах малонаселенных: в Черном Лесу, на Скандинавском полуострове, в горах Шотландии и

тому подобных местностях. Там Гангрел часто становятся пугалами для местных обитателей, которых они отчаянно пытаются не допустить в оставшиеся нетронутыми леса и пустоши.

Другие вампиры стараются держаться от Гангрел подальше, и на то есть свои причины: в бою Звери хитростью и яростью напоминают животных, на которых пытаются походить. Гангрел одинаково способны и на честный поединок, и на нападение откуда-нибудь из кустов и деревьев. Особенно сильный страх вызывают старейшины Гангрел, которые могут превращаться в волков или летучих мышей, чтобы в этом облике преследовать жертву, растворяться в облаке дыма и возобновлять поединок тогда, когда им будет удобно. К тому же Гангрел часто заключат договоры с феями, магическими чудовищами и прочими обитателями пустошей и в случае необходимости могут прибегнуть к их помощи.

Организация

Гангрел поступают так, как им хочется, и не переносят князей и старейшин, указывающих им, что делать. При этом у Гангрел есть понятие чести, и те из них, кто нарушил клятву или оказался трусом, часто изгоняются из клана.

Статус для Гангрел – понятие довольно размытое; во многом он основывается на историях, повествующих о деяниях того или иного Гангрела. Гангрел, известный тем, что он защитил волшебную поляну, победил водяного дракона или исследовал ранее нехоженые места, будет пользоваться большим уважением и почетом, чем никому не известный новичок.

Текущая ситуация

Время от времени Гангрел собираются в специально выбранных местах, чтобы отпраздновать смену сезонов. На этих сборищах обычно сдержанные Гангрел позволяют себе нарушение приличий: они бегают, прыгают и воют на луну и звезды. Праздник заканчивается безумной охотой и распитием крови, в которую добавляются настойки галлюциногенных грибов и ягод. Горе тому, кто в такую ночь посмеет потревожить Гангрел!

Гангрел проводят и другие, более спокойные встречи, на которых обмениваются историями и рассказами. Немногословные Гангрел в

присутствии слушателей становятся на удивление красноречивыми, их истории полны метафор и преувеличений и отличаются возвышенным стилем.

Задачи

В отличие от других вампиров, для которых цивилизация стала благом, Гангрел страдают от ее распространения. Участки нетронутой природы становятся все меньше, все больше земель огораживается городскими стенами, охотничьи угодья Гангрел сокращаются, и они вынуждены делить территорию с Люпинами. То, что оборотни не обращают никакого внимания на просьбы и предложения Гангрел, приводит Зверей в отчаяние. Все больше и больше Гангрел покидают Европу ради бескрайних просторов Сибири или африканских полупустынь. Те, кто остался, приобретают все большее сходство с животными, бросаясь, подобно пойманной крысе, на всех, кто оказывается рядом.

Появление Тремер сильно обеспокоило живущих в Восточной Европе Гангрел; тонко чувствующие природу Звери страдают от того, что эксперименты Узурпаторов истощают природные запасы магии. Гангрел даже пошли на союз с Цимисхами (к которым не питают особой любви), чтобы раз и навсегда покончить с Тремер.

Ласомбра

Там, где возникают и рушатся королевства, где скрытые в тенях советники правят сидящими на тронах владыками, всегда можно встретить Ласомбра. Непревзойденные кукловоды, Судьи выбирают для своих манипуляций представителей высших слоев общества. Присущая им уверенность в собственном врожденном благородстве позволяет им во всех поступках руководствоваться только своими желаниями.

Ласомбра управляли конкурирующими финикийскими торговцами и соперничающими греческими демагогами. Они сражались за влияние на древних царей Персии и Египта, строили заговоры в лабиринтах Кносса[6] и отвоевывали себе право контролировать торговлю вином между Марселем и северными кельтами. Древнеримский сенат был для них одновременно полем битвы и игровой доской. После падения Империи они управляли соперничающими военачальниками и князьями, затем пешками в их играх стали более-менее значимые люди по всему Средиземноморью. Сейчас многие из Ласомбра увлечены хитрыми интригами внутри набирающей силу Церкви.

Но многие Ласомбра никогда не опускались до человеческой политики. Они считают, что приручение диких животных и управление ленами, где проживает жалкая кучка крестьян, - занятия столь же интересные и заманчивые, как и игра в шахматы со смертными. Такие Ласомбра ищут власти исключительно в обществе бессмертных, а кое-

кто из них даже заигрывает со сверхъестественными силами, пытаясь подчинить себе Люпинов или Маленький Народец. К сожалению, остальные обитатели средневекового Мира Тьмы не поддаются на их уловки.

Сила и влияние

Ласомбра живут по всему Средиземноморью, отдавая предпочтение запутанной политике итальянских городов. Князья Ласомбра управляют большинством городов Италии и Сицилии (Венеция, Рим, Пиза, Неаполь, Палермо); именно здесь можно встретить большую часть старейшин клана. Молодежь, стремящаяся к власти и желающая избавиться от опеки старших, перебирается в другие места: в растущие порты Испании, на Кипр и в Святую Землю, в Северную Францию и Альпы, доходя порою до Германии.

Где бы Ласомбра не поселился, он быстро приобретает влияние на местную власть и на Церковь. Это влияние, достаточно крупные состояния и тщательно отобранные слуги защищают Ласомбра от внешних угроз. Мало кого из Ласомбра можно загнать в угол, и даже в безвыходной ситуации он будет опасен. Единственная их слабость – это их репутация: мало кто из Каинитов добровольно согласится помогать высокомерным, полным презрения Судьям.

Организация

Можно сказать, что у Ласомбра двухуровневая организация. Их первая, более явная иерархи повторяет устройство Церкви. Каждый член клана полностью подчиняется руководителям. Но на самом деле положение в клане зависит от личных умений и влиятельности, и нередко случается так, что простой «епископ» пользуется большим уважением и почтением, чем «понтифик» Ласомбра. Хотя каждый Ласомбра прекрасно знает свое место в этой огромной паутине, все они продолжают строить заговоры и плести интриги, стараясь добиться более высокого положения.

Старейшины контролируют молодежь посредством обмана, шантажа, обещаний и дезинформации. Одаренные юнцы порою приобретают влияние на старейшин (а кое-кто из них искренне верит, что приобрел такое влияние, хотя на самом деле всеми его поступками управляет его «сторонник»).

Текущая ситуация

Многие традиции Ласомбра заставят чужака содрогнуться. Ласомбра отдают предпочтение принятым при королевских дворах забавам, понимая их в своей особой, «благородной» манере. Излюбленным занятием является охота; кто-то охотится за дичью, кто-то – за людьми, а самые отчаянные Судьи даже пытаются охотиться на Люпинов. Некоторым нравятся «живые шахматы», в которых роль фигур

исполняют люди. Судьба поверженной «фигуры» зависит только и исключительно от прихоти Ласомбра.

Еще больше тревог у Каинитов вызывает отношение Ласомбра к диаблери. Если Ласомбра, перед лицом двора и старейшин, сможет доказать, что тот или иной старейшина недостоин править, он получает право на кровь этого старейшины. Сам «обвиняемый» вовсе не обязательно участвует в такого рода «слушаниях» и даже может не знать, что его компетентность вызывает сомнения. Если же двор решит, что претензии «истца» необоснованны, они могут быть отвергнуты без долгих обсуждений, при этом двор может сообщить заинтересованному старейшине о возводимых на него обвинениях. Все зависит от того, какой вариант развития игры будет признан наилучшим…

Задачи

Ласомбра увлечены играми во власть, и это создало им множество врагов. Их вмешательство в деятельность Папы привлекло внимание некоторых смертных церковников, которые поспешили начать расследование. Наиболее проницательные колдуны и маги воспротивились попыткам Ласомбра подчинить их своей власти. Слухи об их сделках с демонами породили в душах Каинитов сомнения и недоверие и привлекли к клану внимание Ваали. Ласомбра пришлось столкнуться и с интересом со стороны Малкавиан и Равнос, и этот интерес их встревожил.

Хуже всего к Ласомбра относятся Бруха и Вентру, и клан тратит немало времени, пытаясь разрушить все их замыслы. А после проникновения на Иберийский полуостров Ассамитов Ласомбра всерьез обеспокоились безопасностью своих кастильских укреплений.

Малкавиан

История клана Малкавиан никогда не была записана кем-либо из посторонних вампиров и сохраняется в основном в коллективной «памяти клана». При этом многие считают, что сумасшедшие вампиры за тысячи лет существования успели поучаствовать во множестве странных происшествий. Их влекут разнообразные ереси и загадочные религиозные течения, социальные эксперименты, поверхностный мистицизм и магия.

Если бы они были манипуляторами или тиранами наподобие Ласомбра и Вентру, они попытались бы контролировать все новшества, что привело бы к катастрофе. Малкавиан предпочитают лишь слегка соприкасаться со смертными, подхватывая, искажая и доводя до абсурда их идеи и теории или же перенося их из одной культуры в другую. Иногда их влиянию приписывают самые невероятные из людских поступков; порою они берут на себя ответственность за самые нелепые события. Например, один из Малкавиан заявил, что самую

лучшую свою шутку клан провернул двенадцать столетий назад в Иерусалиме, вскрыв некую могилу. Разумеется, этот же Малкавиан заявил о дружбе с целой стаей Люпинов, так что его признали более сумасшедшим, чем остальные члены его клана.

Римскую империю наводняли загадочные религиозные культы, по ее дорогам странствовали безумные философы и прочие странные личности, поэтому Малкавиан любили постепенно приходящие в упадок римские города. Нынешнее время они считают скучным, ведь большинство людей занято простым выживанием и им некогда искать что-то новое и стремиться к неизведанному. Насколько можно понять, сейчас клан в целом не имеет никакой цели. Во всяком случае, так предпочитают думать остальные Каиниты.

Силы и влияние

Никто не может понять, как Малкавиан умудряются приобретать влияние. Остальные кланы презирают их, в отчаянии пытаются управлять ими, но в конце концов оставляют их в покое. Чего, собственно, Малкавиан и добиваются.

Иногда кажущееся нелепым существо может стать прекрасным манипулятором. Многие Малкавиан прожили достаточно долго, чтобы приобрести силы и могущество. Именно из-за отказа участвовать в политических играх и междоусобицах старейшины клана смогли дожить до весьма почтенного возраста и получить власть и влияние. Может быть, для молодых членов клана это будет слабым утешением, но старейшины всегда стараются помочь любому младшему Малкавиану, столкнувшемуся с неприязнью со стороны чужаков. В тяжелые времена все Малкавиан на определенной территории собираются вместе. Невидимая рука не обязательно слабее руки в железной перчатке, как сами они говорят…

Организация

У клана нет формальной организации и выраженной иерархии. Младшие члены клана уважают старших и рассчитывают на их поддержку в трудных случаях.

Члены клана группируются вокруг нескольких центров. Большинство Малкавиан признают, что есть места, важные сами по себе, и стараются эти места защищать. Такие места встреч включают подземную библиотеку Валентина в Марселе (место хранения огромного количества пророчеств и безумных высказываний), «Великий и Прекрасный двор Карфагена» (произвольно выбранные развалины на побережье Северной Африки), Церковь святого Ирода Кровавого в Палестине и Колодец Радостей (источник, воды которого содержат галлюциногены) в

северной Германии.

Остальные вампиры склонны подозревать, что на самом деле у Малкавиан есть иерархия. В самом деле, средневековое общество четко разделено на сословия, и Малкавиан не должны быть исключением. Некоторые из Малкавиан поддерживают эти подозрения, называясь таинственными или просто непонятными титулами и званиями. Только Безумцы могут сказать, имеют эти титулы хоть какой-то вес в клане.

Текущая ситуация

Клан Малкавиан по вполне понятным причинам заинтересован в развитии европейских стран. Церковь, процветающая экономика и растущие города означают увеличение числа книг и ученых людей, имеющих время для досуга, распространение новых верований и течений. Клан стремится извлечь всю возможную выгоду из сложившейся ситуации, поощряя «свободомыслие» и разыгрывая жестокие шутки с нечастными, попавшимися им под руку.

У клана нет устоявшихся традиций, за некоторым исключением. В один прекрасный момент все члены клана, рассеянные по континенту, бросают все дела и отправляются в паломничество. Цель у таких путешествий всегда разная, но, судя по всему, она имеет для сумасшедших большое значение. Дойдя до выбранного места, Малкавиан разыгрывают странный спектакль. Это может быть «двор дураков», пародия на религиозную церемонию, иногда – шумные ссоры и перебранки. Никто из нормальных Каинитов не знает, зачем они это делают и откуда знают, в каком направлении идти. В последнее время некоторые Малкавиан усвоили привычку пародировать важных представителей других кланов. Порою такие пародии становятся причиной недоразумений, так как измененный Затемнением двойник может отдавать приказы, полностью противоречащие распоряжению оригинала.

Задачи

Малкавиан редко проявляют к чему-либо повышенный интерес; у этого рассеянного клана, судя по всему, нет общих целей. Так как Малкавиан могут заниматься чем угодно - религиозной жизнью, деятельностью правительств, наукой, всем, что вызывает у них интерес,

остальные Каиниты уверены, что у Безумцев не может быть общей цели. По крайней мере, они на это надеются.

Носферату

Клан вызывающих отвращение Носферату, на удивление остальным вампирам, отличается единством и целостностью. Может быть, так и должно было случиться: в конце концов, кто вынесет общество чудовища, кроме таких же чудовищ? Как бы там ни было, Носферату охотно сотрудничают друг с другом и обладают сильным чувством *esprit de corps*[7] – или, возможно, их объединяет ненависть к их более удачливым собратьям…

В отличие от остальные кланов, которые считают Патриархов мифическими героями и приписывают им все хорошее, что только может быть в вампире, Носферату боятся и ненавидят своего прародителя. Некоторые Носферату заходят настолько далеко, что осмеливаются даже говорить о мистической войне, которую ведет против них их погруженный в спячку праотец. Солдаты этой невидимой войны, твари еще более ужасные, чем сами Носферату, называются по-разному, например, Никтуку, Нефилим и Ехидны.

Сила и влияние

Понятно, что Носферату очень трудно приобрести влияние в мире людей. Их уродство не просто не позволяет им напрямую командовать людьми – часто Носферату не может убедить человека на несколько мгновений задержаться в его присутствии и выслушать «интересное предложение».

Тем не менее, на свете обитает куда больше гулей Носферату, чем можно предположить. Жизнь в средневековой Европе полна трудностей, источником благ часто становится Дьявол, который в качестве платы может забрать ту или иную часть личности. Небольшое уродство, появившееся в результате введения крови Носферату, ничего не значит перед возможностью выращивать больший урожай или выжить в год эпидемии.

Носферату, с их характером и смекалкой, смогли проявить себя в зарождающемся движении «вольных каменщиков», и теперь числятся среди руководителей многих масонских орденов. Таинственность, практикуемая среди вольных каменщиков, позволяет Носферату скрывать их уродство (Таинственный Мастер Восковой Маски и т. п.), при этом сами вампиры знакомятся с новыми техниками и приемами строительства. Каменщики, которые, по приказу их руководителей, возводят некое здание, имеющее «мистическое значение», на самом деле могут трудиться над строением, задуманным Носферату.

Носферату редко переходят к открытым военным действиям; они –

мастера засад и партизанской войны. Владение Дисциплиной Затемнения делает их превосходными диверсантами. Жертва может впасть в оцепенение от страха, едва увидев отвратительного Носферату, сам же Носферату может порвать жертву в клочья, не дожидаясь, пока она придет в себя. Иногда Носферату содержат целые зверинцы из жутковатых, гротескных тварей, которых используют в качестве разведчиков и сил поддержки.

Организация

Часто Носферату в силу обстоятельств живут по одиночке: в деревне на сто человек один монстр может спрятаться, а вот дюжина – уже нет. При этом, когда есть выбор, Носферату предпочитают компанию себе подобных. В крупных городах, в особенности тех, где сохранились древние римские катакомбы, могут обитать целые сообщества Носферату.

В сообществах Носферату царит настоящее равенство. Старейшины пользуются уважением (как примеры дисциплинированности и хитрости, веками существующие в облике монстров), при этом от них ожидается, что они будут заботиться о молодняке. Время от времени поговаривают о тиране Носферату, «короле-чудовище», который насилием и угрозами управляет подданными, но такие слухи возникают редко.

Носферату являются образцом внутреннего единства клана. Сообщества, проживающие в разных баронствах, графствах и герцогствах, охотно сотрудничают. Носферату стараются воздерживаться от привычных споров и раздоров и не придают значения статусу и положению в клане. Это позволяет им избежать обычных трудностей, возникающих перед другими, более разобщенными, кланами.

Текущая ситуация

Можно сказать, что сейчас Носферату все проще и проще устроиться в этом мире – вполне возможно, просто потому, что хуже им стать уже не может. Растут человеческие города, и у Носферату появляется все больше мест, где можно прятаться днем и охотиться по ночам. В большинстве крупных поселений имеются таверны, так что всегда

можно сказать, что пьяным жертвам просто приснилось нападение Носферату.

В ночи солнцестояния и равноденствия Носферату часто собираются в определенном месте для проведения затейливых ритуалов, копирующих (или пародирующих) человеческие и вампирские празднества. Один из таких праздников, Танец Смерти, или *Danse Macabre*, раз в 10 лет проводится в тайном месте, которое каждый раз меняется. Все Носферату, имеющие такую возможность, стараются попасть на этот праздник, который (в отличие от большинства сборищ Носферату) известен своей зрелищностью и пышностью. На празднике Носферату воздают почести собственному уродству, и катакомбы становятся красными от крови их смертных «гостей».

Задачи

Сейчас клан решает ту же проблему, что и всегда – проблему выживания.

Носферату активно поддерживают рост городов (в особенности тех, что возникают на месте старых римских поселений, ведь сохранившиеся руины и катакомбы представляют массу потайных мест, где можно скрыться). Носферату также проявляют интерес к не так давно возникшей буржуазии, считая ее более добродетельной и менее чванливой, чем старое дворянство. Иногда городским советам удавалось добиться уступок (а то и полной независимости) от правителя-феодала при помощи секретной информации, тайком полученной от хитроумных Носферату.

Равнос

В Европе не так уж много Равнос. Их народ, цыгане, сейчас медленно движутся на восток, постепенно распространяясь по всей Европе. Сейчас большинство представителей этого клана обитает вокруг крупных городов Востока, в Аравии, Северной Индии и даже в Китае. Несколько групп Равнос проживает в восточном Средиземноморье. У них есть князь в городе крестоносцев, Акре, где многие Каиниты (Сеттиты, Ассамиты, Ласомбра и некоторые другие) часто встречаются ради торговли, обмена информацией, заключения союзов и составления заговоров. Одна из групп Равнос закрепилась в контролируемой Сеттитами Александрии. Оттуда эти воришки небольшими группами пробираются в Константинополь, Венецию и прочие европейские портовые города, чтобы грабить и вымогать у Каинитов и смертных.

Многих Каинитов возмущает та бесцеремонность, с которой Равнос обманывают, обворовывают и надувают другие кланы. Сами Равнос считают, что их священная обязанность – оберегать окружающих от чрезмерной привязанности к изменчивым вещам (собственности, убеждениям, да практически ко всему). Но они прекрасно понимают,

что остальные вампиры, да и смертные, относятся к их деятельности резко отрицательно. Сейчас Равнос – это сборище оборванцев и бродяг, ничем не напоминающее европейские кланы с иерархией. Такие ограничения, как утверждают сами Равнос, не для них, поэтому всегда, пока существует этот мир, их судьба – ровные дороги да окольные тропки.

Сила и влияние

В Европе у Равнос практически нет военных сил. Столкнувшись с угрозой насилия, Жулик просто рассмеется и убежит (в случае необходимости – очень быстро). Если Равнос потребуется причинить вред врагу, он попытается обманом вовлечь того в ссору с другим Каинитом (желательно – еще одним врагом). Толька везения – и эти двое вцепятся друг другу в глотки, а Равнос сможет заняться своими делами. Если же удача будет на стороне врага, Равнос постарается скрыться, и как можно быстрее.

Равнос – превосходные рассказчики и часто становятся посланцами там, где у всех остальных просто не будет шансов. Они принося новости из дальних мест и, если потребуется, всегда готовы слегка подправить сообщение ради собственной выгоды. Умный Равнос может придумать байку, которая будет казаться абсолютной истиной, будет опираться на множество достоверных источников, но при этом лишит поверившего в нее вампира власти, сокрушит его, как глиняную статую. Разумеется, чтобы провернуть такой фокус, нужно обладать недюжинным умом, но у старейшин Равнос было время на совершенствование и оттачивания свого мастерства.

Организация

Равнос намеренно отказываются от какой бы то ни было организации, так как не хотят лишаться независимости и не слишком доверяют возможным лидерам клана. Распространено мнение, что старейшины клана остались на Востоке и не слишком интересуются делами своих потомков. Тем не менее, Равнос относятся друг к другу с определенной долей уважения и в случае угрозы со стороны постараются защитить собрата. Как они сами говорят, «только мне позволено оскорблять моего брата».

Текущая ситуация

Чужаки плохо понимают особенности Равнос, а сами Жулики сейчас активно исследуют Европу. Тех старейшин Равнос, которые решились вступить на европейские земли, можно считать своего рода разведчиками, подготавливающими почву для прихода остального клана (и их людей).

Кочевая жизнь – основная черта Равнос; если они будут вынуждены сидеть на одном месте достаточно долгое время, они станут такими же

безумными, как Малкавиан. Время от времени Равнос пытаются установить дружеские отношения с Гангрелами, которых называют «кузенами» и от которых порой зависит жизнь членов клана, странствующих по заброшенным или малоиспользуемым дорогам. Гангрел относятся к этим попыткам неодобрительно и не меняют своего презрительного отношения к Равнос. Жуликов такое обращение не слишком пугает – они способны сохранить чувство юмора при виде раздраженного звероподобного Каинита и всего его зверинца.

Задачи

Многие европейцы считают неугомонных Равнос разносчиками чумы и предвестниками несчастий. Во время войны чужакам не доверяют, и поэтому Равнос так или иначе оказываются вовлеченными во все мелкие свары и конфликты Европы. Они стараются держаться подальше от войн Тремер, но при этом не прочь заключить сделку с представителями любой из противоборствующих сторон. Кланы, старающиеся выглядеть «утонченными аристократами», изгоняют Равнос из своих владений при первой же возможности.

В последнее время кибиткам Равнос все больше и больше угрожают Люпины. Кровавые преступления вампиров вызвали всплеск активности среди сверхъестественных существ, и теперь одинокие Равнос подвергаются на дорогах большой опасности.

Тореадор

Когда шесть веков назад рухнула Римская Империя, Тореадор оказались в весьма затруднительном положении. Многие старейшины впали в торпор, надеясь проснуться, когда вновь наступят времена распущенности и излишеств. Некоторые отправились на восток, надеясь найти убежище в Константинополе или арабских городах. Тем, кто остался, пришлось искать утешения и опоры в умеренности и добродетели. Шло время, и они вновь смогли пестовать искусство и поощрять людей к творчеству.

Некоторых Тореадор влечет искусство арабов и мавров, другие находят неизъяснимую прелесть в строгой, но странно волнующей архитектуре Западной Европе. Чтобы пробудить творческие силы в христианах, потребовалось немало времени, но когда были заложены фундаменты великих соборов, Тореадор поняли, что века были потрачены не зря.

Многие кланы были удивлены переменой, произошедшей в Тореадорах. Раньше они участвовали в попойках Нерона и оргиях Калигулы, теперь же стремятся укрыться в уединенных монастырях и холодных каменных замках. Изменилось и прозвание клана: раньше их называли Дионисийцами, теперь же они известны как Мастера.

Итак, часть Тореадор отправляется в опасные путешествия на север, чтобы отыскать там выдающихся скальдов, часть восхищается восточной музыкой в залах Византии, другие же остаются на месте, внося свой вклад в развитие человеческого общества. Когда человечество будет готово к новому Золотому Веку, Тореадор научат их древним искусствам и познакомят с литературой древнего мира. А до тех пор Тореадор будут терпеливо ждать. Время покажет, насколько правы они были.

Сила и влияние

Тореадор нельзя назвать влиятельным кланом. Они избегают привычных среди Каинитов интриг и держатся подальше от европейских князьков, предпочитая следовать своему призванию. При этом они считаются одним из самых проницательных кланов. Старейшины и князья, не доверяющие Малкавианам и Каппадокийцам, приглашают Тореадор в качестве советников. Во многом процветание Константинополя обусловлено тем, что там постоянно проживают Тореадор.

Военные силы Тореадор особого впечатления не производят. Помимо Слуг и подчиненных людей, у них не так уж много смертных солдат, которых можно бросить в битву. Некоторые Тореадоры – превосходные бойцы, но обо всем клане этого сказать нельзя. По этой причине они часто стремятся заключить союз с Бруха, которые тоже стараются сохранить остатки былой учености. Впрочем, нельзя сказать, что на Тореадор часто открыто нападают. Так как они кажутся безвредными, остальные вампиры не стремятся уничтожить их. А их кажущаяся бесполезность оберегает их от попыток подчинения.

Организация

Тореадор избегают участия в интригах остальных Каинитов, поэтому их организация не отличается избыточной строгостью. Сиры стараются создавать отпрысков из тех, кому они смогут доверять, поэтому большинство Тореадор безо всяких стеснений может заниматься своими делами (которые часто способствуют достижению целей их старейшин). Члены клана предпочитают жить в Иберии, Константинополе,

Александрии и даже в Риме.

Порою Тореадор объединяются в сообщества, напоминающие гильдии. Это позволяет им обмениваться опытом, информацией и идеями по интересующим их вопросам. Обычно такие «гильдии» отличаются повышенной секретностью, их деятельность основана множестве ритуалов и мистицизме. Путь в гильдии открыт и смертным, но только тем, кого Тореадор считают достойными тайн столетий. Эти редкие везунчики возвращаются к работе, полные вдохновения и смутных переживаний из-за того, свидетелями чего они стали.

Текущая ситуация

Сейчас Тореадор усердно работают над сохранением искусства и культуры тех земель, где они поселились. Большинство европейских Тореадоров так или иначе участвуют в делах церкви, понимая, что большая часть современной живописи и скульптуры служит религиозным целям. Некоторые отправляются в страны Востока, чтобы ознакомиться с новыми течениями в культуре и искусстве, но таких путешественников совсем немного, так как восточные жителю недолюбливают европейцев, и такое отношение лишь укрепилось после крестовых походов. Тореадор организуют деятельность благотворителей и поощряют умельцев, поддерживают творческих людей, пытающихся воплотить свои фантазии. Некоторые из французских Тореадор наблюдают за постройкой соборов; к сожалению, им никогда не удастся увидеть эти соборы в полном великолепии, освещенными проходящими сквозь витражи лучами солнца.

Задачи

Тореадоры вынуждены были вмешаться в человеческую политику и распри между остальными кланами. Они – одни из наиболее ярых защитников Византии и ее культуры; они даже открыто заявили, что Каиниты должны встать на защиту страны от «варваров», которые по кусочку отхватывают от нее территории. Им не нравятся недавние попытки Ласомбра подчинить себе церковь, так как, по их мнению, Судьи будут отвращать священников от искусства и образования, поощряя их к занятиям политикой и интригами.

Клану нравится искусство мусульманских народов и их достижения, поэтому Тореадор пытаются убедить Ласомбра и Бруха помочь им и поддержать мусульманские государства на Иберийском полуострове. К сожалению, слухи о нашествии Ассамитов мешают заключению этого договора.

Тремер

Тремер совсем недавно вошли в число Каинитов. Первые вампиры Тремер были созданы (или, точнее говоря, сами создали себя) при

помощи обмана и магии не ранее 1022 года. Они убили старейшину Цимисхов и вскрыли двух своих учеников, которые незадолго перед этим были вынуждены принять Становление. В результате эксперимента было создано некое зелье, при помощи которого маг по имени Тремер и семеро его ближайших помощников обрели бессмертие.

Разобравшись, чего им стоило обретение бессмертия, новоявленные вампиры постарались вернуть себе силы, которыми владели при жизни. В результате появилась магическая Дисциплина, названная Тауматургией. Но Тремер не остановился на достигнутом. Он прекрасно понимал, что его вампиры по-прежнему в опасности, и хотел закрепить за ними определенное место в иерархии Каинитов. После долгих исследований и изысканий он понял, что объединяет вампиров остальных кланов – их происхождение от общего предка. Он выяснил, где находится убежище основателя клана Салюбри, Саулота, и решил, что этот миролюбивый вампир станет прекрасным средством для достижения его целей. Он выследил Саулота и осушил его. Во всех версиях этой истории говорится, что Саулот не сопротивлялся и погиб без мучений, Тремер же ужаснулся при виде третьего глаза, который смотрел на него со лба умирающего вампира.

В результате разразилась война, продолжающаяся уже два столетия. Цимисхи и Гангрел – сильнейшие кланы в Венгрии – повели боевые действия против «выскочек», но не смогли победить их. Тремер обратились в орден Гермеса, сообщество смертных магов, частью которого они были, и с помощью его военных и магических сил смогли защитить себя.

За это время власть Тремер усилилась. Почти половина магов, поддерживающих Тремера, получила Становление, часть из них по-прежнему связана с орденом Гермеса. Помимо них в клан были приняты и другие маги. И, что немаловажно, совсем недавно Тремер удалось создать для себя новых солдат – ужасных Горгулий.

Сила и влияние

Основные укрепления Тремер – это огромные крепости в горах Трансильвании и Венгрии. По всей Европе разбросаны их укрепленные «часовни» (здания «гильдии магов»). Недавно они одержали важную победу над вампирами Венгрии, вырезав несколько древних благородных семей, на которых опирались Цимисхи, и тем самым упрочили свое положение в стране.

Их сила возрастает за счет их старых связей с орденом Гермеса, так как порою они могут вовлекать смертных магов в свои заговоры. Тремер сохранили и часть контактов в мире людей и всегда могут найти необходимые ресурсы и нанять гонцов и шпионов.

Организация

У клана Тремер самая жесткая организация из всех кланов. Борьба за выживание требует дисциплинированности и безоговорочного подчинения, поэтому новообращенные часто приносят Клятву Крови. Основатель клана сейчас погружен в многолетний сон; когда он все же просыпается, он уже не проявляет прежней энергии. Руководство кланом перешло к глубоко законспирированному Совету Семи, тем семи магам, которые одновременно с Тремером стали вампирами. Недавно Совет установил зоны влияния каждого из своих членов, чтобы избежать споров из-за территорий.

Неофициальным лидером Совета считается Горатрикс, преданный клану, но склонный к интригам вампир, который при жизни участвовал в разработке планов Тремера, закончившихся обретением бессмертия. По решению Совета недавно он отправился в Западную Европу, чтобы следить за соблюдением интересов Дома в том регионе. Более спокойный, человечный Этриус остался в принадлежащей клану крепости Сеорис в Венгрии, занимаясь обороной владений клана и пытаясь заключить мир с Цимисхами и Гангрел. Меерлинда руководит заседаниями Совета и управляет Британскими островами. Остальные члены Совета все еще пытаются упрочить свою власть и редко общаются с последователями и учениками. Новообращенные Тремер могут даже не знать имеет членов Совета, общаясь с их доверенными помощниками.

Совет Семи поддерживает друг с другом постоянную магическую связь, но личные встречи проводятся только раз в семь лет и посвящаются обсуждению важных вопросов. Следующая такая встреча назначена на 1199 год.

Текущая ситуация

Тремер продолжают свои оккультные изыскания, чтобы с честью выйти из войны и занять свое место среди остальных кланов. Они пытаются установить отношения с теми из Каинитов, кто не относится к ним чересчур враждебно (а таких мало). Также они разыскивают легенды Люпинов, но не слишком активно.

Некоторые члены клана знают ритуал, который позволяет им общаться с сиром, находящимся от них на огромном расстоянии. Это, а также несколько смертных гонцов, позволяет клану собирать всю нужную информацию и договариваться о совместных действиях, что, без сомнения, повышает их эффективность.

Наконец, Тремер способствуют распространению своих уродливых творений, Горгулий. Эти жутковатые вампиры были созданы из «материала», полученного от Гангрел и Цимисхов, но теперь способны самостоятельно давать Становление.

Задачи

Большая часть старейшин клана занята войной с Цимисхами и Гангрел. Недавно эти древние кланы начали контрнаступление на венгерских Тремер, бросая в бой юнцов, гулей и смертных солдат, чтобы раз и навсегда положить конец экспансии Узурпаторов. Для смертных новый этап войны остался почти незамеченным: лишь несколько убийств, банды мародеров да склоки между дворянами. А вот среди Каинитов число жертв было велико. Вампиры, которым прежде удавалось сохранить нейтралитет, теперь были вынуждены или присоединиться к одной из сторон, или бежать из Венгрии. Тремер удалось отразить большинство атак, в основном – при помощи Горгулий.

Сейчас Тремер пытаются расширить свою власть за пределы «часовен» и закрепиться в городах и селениях. Многие младшие члены клана получили приказ устраивать себе убежища и основывать новые «часовни» в крупных западноевропейских городах, где власть Гангрел и Цимисхов относительно слаба.

Орден Гермеса недавно изменил свое отношение к Тремер, и у старейшин клана это вызывает беспокойство. До недавних пор орден не знал, что руководители Тремер стали вампирами. Но Семеро, пытаясь упрочить влияние клана, стали давать Становление все большему числу магов, и постепенно руководители ордена поняли, что за твари обретаются в их рядах. Рано или поздно Тремер придется отколоться от ордена или же попытаться подчинить его своей власти.

Цимисхи

Цимисхи – это древний, уважаемый клан, славный традициями и ученостью. С давних пор клан цепко держался за свои земли у Балтийского моря и до последнего времени считался непобедимым. И ему тяжело смириться с происходящими в мире изменениями и недавними потрясениями.

Долгое время Цимисхи считались одними из самых образованных и эрудированных Каинитов. Тысячелетиями другие вампиры предпринимали опасные путешествия в Карпаты, чтобы перенять мудрость Цимисхов (то, что возвращались из таких путешествий не все, количества желающих приобщиться к знаниям не уменьшало). До появления Тремер Цимисхи были признанными волшебниками вампирского сообщества, их магия представляла собой причудливую смесь алхимических ритуалов, славянских заклинаний и демонологии. Эрудиция и магическое искусство значили для статуса Извергов ничуть не меньше, чем размер принадлежащих им владений.

Изыскания Цимисхов имели мало общего с вопросами, беспокоящими людей, и лишь частично пересекались с интересами остальных вампиров. У клана есть своя цель, мало зависящая от копошения тех, кто не имеет чести состоять в клане. Если остальные вампиры считают

себя проклятыми, то Цимисхи верят, что они – хозяева своей судьбы и не обязаны подчинятся ни Богу, ни Дьяволу. Из всех кланов Цимисхи единственные восприняли образ мышления, который впоследствии будет назван гуманистическим.

Но это не значит, что клан представляет собою сборище человеколюбцев, гуманистов и филантропов. Цимисхи относятся к тем, кто обеспечивает их пищей, с холодным презрением; впрочем, к остальным вампирам они относятся лишь немногим лучше. Цимисхи верят, что Изменчивость, которой они владеют, позволяет им стать подобием Бога в буквальном смысле этого слова – или же принять другую, еще более совершенную форму.

Постоянное усовершенствование Дисциплины Изменчивости принесло немало практической пользы. Ни один из кланов не может похвастаться столь разнообразным и умелым подходом к созданию и использованию гулей. Цимисхи, хотя и могут в любой момент изменить форму тела, фанатично совершенствуют свои воинские умения. Другие вампиры могут быть более искусными в бою, но им не дано превзойти Цимисхов в умении вызывать страх. Атака Цимисхов обычно выглядит как нападение стаи уродливых гулей, одним своим видом вызывающих ужас. Картина становится еще более пугающей, когда атаку возглавляют сами Цимисхи, часто – в форме Зуло, гигантской и практически неуязвимой. Рассказы о том, как Цимисхи поступают со своими врагами, часто обращают противника в бегство еще до того, как воины клана доберутся до него. Может быть, именно поэтому на Балканах так распространены страшные истории.

Цимисхи способны придавать своим слугам нужную форму и наделять их некоторыми умениями, что позволяет создавать целые армии из жутко выглядящих гулей. Страшные, прожорливые адские гончие – некоторые из них достигают размеров пони – охраняют владения клана. Отряды гулей, когда-то бывших людьми, а теперь превращенных в живое оружие, ночами нападают на селения, чтобы собрать кровавую дань. Хуже всего *вожди*, или боевые гули: огромные омерзительные твари, созданные из тел множества гулей (животных и людей), настоящие чудовища с множеством конечностей.

Сила и влияние

Клан Цимисхов до сих пор цепко держится за свои владения в Восточной Европе, которые были его вотчиной с самых первых ночей его существования. Цимисхи владеют укреплениями и правят подданными в Венгрии, Польше, Болгарии, Валахии, Баварии, Австрии, Сербии и Киевской Руси. Особенно сильны они в языческой Литве, где несколько могущественных старейшин всячески поощряет поклонение древним славянским богам. Здесь клан сражается с тевтонскими рыцарями, которые постепенно начали разбираться в деятельности клана (и его приспешников).

Цимисхи сохраняют власть над своими «данниками»: гулями с унаследованными сверхъестественными способностями. Семьи «данников» установили тесные отношения с большинством благородных родов Восточной Европы (и даже Византии) – через браки, угрозы и прямое насилие. Клан проник и в восточную православную церковь, но его влияние на церковные дела не идет ни в какое сравнение с влиянием Ласомбра на католическую церковь.

Организация

Воеводы правят «семьями», состоящими из их отпрысков; молодежь обязана пройти через Клятву Крови, накрепко привязывающую ее к сиру. Увы, но отпрыски сира редко испытывают привязанность друг к другу; века хитроумных интриг и борьба за благосклонность *воеводы*, пародирующая семейные отношения, до сих пор остаются нормой для клана. Иногда *воевода* наделяет того или иного отпрыска определенной долей власти – поручает ему следить за гулями, общаться с сервами, поддерживать в порядке крепость – но такое случается редко.

В прошлом клан обладал гораздо большим могуществом и влиянием, теперь же он постепенно приходит в упадок. Неразбериха, творящаяся на Балканах, в той или иной мере отражает процессы, происходящие в клане. Каждый *воевода* стремится к достижению собственных целей, не особо беспокоясь о благосостоянии клана в целом. Хотя такой эгоизм широко распространен среди Каинитов, высокомерие и привязанность к земле, присущие Цимисхам, приводят к тому, что двое *воевод,* затеявших ссору, едва ли пойдут на компромисс (неважно, добровольно или нет) – в отличие от тех же Вентру.

Все больше и больше *воевод* гибнет от копий, огня и кольев, и их лишенные владений отпрыски разбредаются по всему миру. Они захватывают для себя небольшие участки земли или просто переселяются в неизведанные земли, лежащие за Дунаем. Кое-кто из этих молодых вампиров, унаследовав от сиров артефакты и получив часть богатств, награбленных у Тремер, неплохо устроился на Западе.

Текущая ситуация

Война с Тремер не только поколебала традиционный образ существования Цимисхов, но и показала, что старейшины клана практически ничего не знают о нуждах своих отпрысков. Пытаясь сохранить свои личность и волю, молодые Цимисхи часто объединяются в группы. Они отмечают древние праздники (ночь Ивана Купалы, равноденствия и пр.) пышными пиршествами (которые посторонний наблюдатель скорее назовет бойней). На этих пирах молодые Цимисхи подтверждают данные обещания, обмениваясь друг с другом собственной кровью. Поговаривают, что те вампиры, которые участвовали в таких празднествах в течение нескольких лет или десятилетий, не так сильно подчинены воле своих *воевод*.

Задачи

Сейчас мысли Цимисхов в основном заняты войной с Тремер. Из своих каменных замков Изверги управляют боями с Тремер и направляют легионы гулей и юнцов на штурм их «часовен». К сожалению, после того, как Тремер удалось создать собственных «универсальных солдат», такая тактика стала неэффективной. Внутренние неурядицы лишь усугубляют положение клана.

Вдобавок ко всему, владения Цимисхов все чаще и чаще подвергаются ударам изнутри. Смертные подданные клана, устав от веков тяжкого гнета, приглашают захватчиков на свои земли; даже германцы, по их мнению, будут лучшими хозяевами, чем вызывающий ужас *воевода*, правящий из возвышающегося над деревней горного замка. Такое отношение удивляет Цимисхов, которые привыкли относиться к людям в своих владениях как к безмозглым тварям. Многие молодые Цимисхи, пораженные таким «предательством», все враждебней и враждебней относятся к людям.

Вентру

Со времен Римской Империи Вентру тайно жили в замках аристократии, управляя их владельцами и разделяя с ними удобства и роскошь жилища. Даже когда варвары захватывали их земли, Вентру редко приходилось жить среди простолюдинов и отказываться от крови благороднейших дворян. Если род полностью уничтожался захватчиком, Вентру просто находили для себя другого владетельного сеньора.

По мере развития экономики и торговли в Европе Вентру стали принимать под свое покровительство и купеческие семьи. Во время завоевательных походов франков, а затем и норманнов, Вентру часто следовали за победоносными армиями смертных, покидая Францию ради Германии, северной Англии и Ирландии, северной Италии и Сицилии, Кипра и Святой Земли.

Сейчас Вентру досаждают давно позабытые призраки. Мало кто из молодых Вентру знает о давно минувшей войне с Бруха или о городе, павшем под мечами римлян. Все, что им известно, - это что Бруха ненавидят их из-за каких-то древних склок и готовы пойти на все, чтобы помешать им в достижении целей. С Востока наступают Ассамиты, Ласомбра пытаются пошатнуть их власть, так что впереди у Вентру тяжелые времена.

Сила и влияние

Сильнее всего положение Вентру во Франции и в Англии, их влияние распространяется и на другие страны. Центр их власти – Париж, и они полностью контролируют рынки и ярмарки близлежащих земель. Многие Вентру питают к французскому дворянству сентиментальную

привязанность. Парижский университет, блеск французского королевского двора и состояния местных торговцев – вот основной источник гордости для Вентру.

По большей части сила Вентру проистекает из имеющихся у них ресурсов. При помощи Присутствия и Доминирования они управляют самыми могущественными аристократами и богатыми купцами Европы. Кое-кто из них имеет под рукой целые армии, другие вмешиваются в деятельность правительств, но, в сущности, мало что меняют в обществе. Только тогда, когда затронуты интересы Вентру, они становятся агрессивными, и тогда горе их врагам…

Организация

Организация Вентру повторяет организацию королевского двора – на местах и в масштабах всего клана. Старшие Вентру в каждом регионе считаются чем-то вроде местных монархов. Монархи принимают посетителей и просителей, а от местных Вентру ожидается, что они будут прислушиваться к заявлениям правителей. Каиниты из других кланов тоже принимаются ко двору, особенно если они приходят с правильно составленными прошениями.

Большой Двор считается важнее всех остальных дворов. Вентру собираются при Дворе, чтобы обсудить дела, заключить сделки и составить планы на несколько лет вперед. Младшие Вентру при Дворе могут получить поощрение или порицание, что обычно сильно отражается на их положении и репутации.

Многие Вентру считают Большой Двор местом, где можно продемонстрировать богатство и влиятельность; они часто прибывают ко двору в сопровождении пышно разодетых слуг и гулей. Другие Вентру хвастаются привлекательными, остроумными и знатными товарищами и спутниками. Большой Двор собирается в Париже; королевская корона украшает чело досточтимого князя Александра, принадлежащего к четвертому поколению. Королева Двора - Савиарр, славящаяся красотой старейшина, которая фактически управляет кланом. Младшие князья и старейшины отправляют ко Двору послов с просьбами о помощи, дарами или сообщениями о своих победах.

Текущая ситуация

Вентру, в основном обитающие среди дворян и купечества, подвержены тем же порокам, что и аристократы, которыми они питаются. Многие из них для визитов ко двору обзаводятся роскошными одеяниями, порою заказывая новый наряд каждый раз, когда собираются выезжать «в свет». Вентру увлекаются придворными церемониями, князья Вентру порою «посвящают в рыцари» своих наиболее верных подданных, причем обряд посвящения часто подразумевает Клятву Крови. Члены клана щедро раздают привилегии и полномочия, в том числе и представителям других кланов.

Часто Вентру становятся покровителями для младших членов клана, что позволяет им лишний раз проявить свое влияние. Они делают друг другу роскошные подарки и всегда готовы предложить помощь. Частично это связано с желанием продемонстрировать власть и щедрость, но при этом такая практика способствует укреплению клана.

Задачи

Вентру продолжают участвовать в борьбе за власть, надеясь хотя бы частично подчинить себе сообщество Каинитов. Часто им в этом мешают конкуренты, в особенности - Ласомбра. К тому другие кланы упрямо противятся власти Вентру в любом ее проявлении, в особенности Бруха, которые свели на нет влияние клана Вентру в Испании.

Можно предположить, что Вентру ожидает славное будущее. Их власть в Англии и Франции становится все сильней, а недавняя угроза со стороны Тремер породила между кланами хоть какое-то подобие взаимопонимания. Если повезет, этот конфликт объединит вампиров, и Вентру станут теми, кто поведет вампиров в новое столетие.

Каитиффы

В Европе мало Каитиффов, впрочем, как и во всем остальном мире. Кровь Каина по-прежнему сильна в его потомках, поэтому в вампирах проявляются все клановые привязанности и недостатки. Но князья практически не в силах помешать своим подданным творить новых вампиров. В результате появляются Каиниты тринадцатого (а то и четырнадцатого) поколения со слабой, «жидкой» кровью. Порою беспечные (или плодящие потомство в больших количествах) сиры не проявляют должного усердия при воспитании и обучении отпрысков, и тогда новообращенные вампиры могут вообще ничего не знать о своем клане.

Старейшины часто пытаются ввести таких новообращенных в клан (в конце концов, их можно использовать в своих планах), но им не всегда удается добиться подчинения от Каитиффов. Многие кланы просто ничего не делают для того, чтобы присоединить к себе Каитиффов.

В таких случаях молодой вампир не участвует в жизни клана, его потомки и потомки его потомков не ощущают никакой связи с кланом своего прародителя и становятся настоящими Каитиффами.

[1] — bete noire (*фр.*) пугало, жупел, предмет особой ненависти. [Наверх]

[2] — Дословно «под розой» (лат.) – закулисные, кулуарные. [Наверх]

[3] — Персонаж английской средневековой «Истории хитрого плута Лиса Рейнарда» и французского «Романа о Лисе». Отличается умом и коварством. [Наверх]

[4] — Иезекииль (ивр. *Господь укрепит*) — один из «великих пророков», родился в Иудее около 622 года до н. э. и был священником. С первым караваном пленных в 597 году до н. э. Иезекииль был уведен в Вавилонию. Здесь, у реки Ховар, пророку были явлены от Бога несколько видений, с которых началось его пророческое служение. [Наверх]

[5] — Амос (ивр. *бремя*) — библейский пророк, пастух, родился под Вифлеемом. Пророчествовал в соседнем с Иудеей Израильском царстве. Стяжал славу на пути проповедования евреям веры в единого бога, отказа от идолопоклонничества ввиду особой ответственности перед Господом по сравнению с другими, «не избранными» народами. [Наверх]

[6] — древний город в центральной части северного Крита, один из центров эгейской культуры. [Наверх]

[7] — (*фр*.) кастовый дух, дух единства. [Наверх]

‹ Глава 2: Темные века вверх Глава 4: Персонажи ›

Версия для печати

11252
1094
543

вибратор зайчик

Все оттенки Тьмы

Глава 4: Персонажи

Книга вторая: Падение

Где-то там, за этими старыми стенами, кричали совы. Я мог двигаться, хоть и недолго. Я мог пробраться по слежавшейся грязи ко входу в конюшню, а может быть, и дальше. Но бежать я не мог. Для этого я был слишком измучен и слаб.

Я думал, что неплохо проведу время в придорожной таверне, купив себе выпивку и женщину на ночь. Я ворвался туда, держа руку на мече, как будто собрался не пить, а драться. Компания каких-то бродяг, сидевшая недалеко от очага, окликнула меня; они смеялись со мной и наполняли мою кружку даже тогда, когда я ушел, уводя за руку – такую холодную руку - одну из их женщин.

Они швырнули меня о стену. Они выхватили мой меч и сломали его в десяти местах. Они смеялись, когда я бросался на них, а мое накачанное алкоголем тело отказывалось мне повиноваться. А потом они вскрыли мне вены. Я пытался кричать. Я должен был умереть, но прежде чем эти дьяволы скрылись в тенях, один из них поднял меня на ноги. По милости чудовища я до сих пор жив и, да простит меня Господь, я рад этому.

Она спрятала меня в конюшне в нескольких милях от города. Я слишком слаб, чтобы продолжить свой путь – моя беспомощность отражается в ее глазах каждый раз, когда она приходит ко мне. Она прикасается ко мне, как будто я – несмышленое дитя, и рассказывает мне страшные вещи обо мне самом. Иногда она приносит с собой зайца или нескольких перепелок. Достаточно, чтобы поддержать во мне жизнь, но голода я не чувствую. Но Боже мой! Жажда, эта жажда…

Из глаз моих течет кровь, и капли ее падают в пыль у моих ног.

Глава 4: Персонажи

Познай себя

- Надпись на Дельфийском оракуле

Прежде чем вы начнете играть в «Темные Века», вам нужно создать персонажа. Не стоит думать, что это простая задача и вы справитесь с ней, не прилагая никаких усилий. Создание концепции персонажа подразумевает определенную работу над ней, иначе результат может

вам не понравиться. Чтобы создать цельного и реалистичного персонажа, нужно потратить время и силы.

В данной главе рассказывается о процессе создания персонажа начиная с выбора общей концепции и заканчивая переводом этой концепции в цифры, которые затем будут использоваться в игре. Игроки сами могут рассчитать все характеристики своих персонажей. Рассказчик следит за процессом и отвечает на имеющиеся у игроков вопросы.

Цифры, указанные в листе игрока, мало что могут рассказать о персонаже. В конце концов, трудно представить себе романиста, описывающего своего героя словами «У него Харизма 4». С другой стороны, числовое выражение характеристик позволяет с легкостью определить сильные и слабые стороны персонажа. Эти цифры дают возможность соотнести случайный результат, полученный при броске кубика, с характеристиками персонажа. У сильного вампира больше шансов сдвинуть тяжелый валун, чем у его слабого собрата.

Обычно процесс создания персонажа движется от общего к частному. Прежде всего выбирается концепция персонажа: кто он и что, какие черты – интеллектуальные или социальные – у него сильнее развиты? Затем подбираются значения характеристик: какие у персонажа Харизма, Манипулирование и Внешность? Не следует стремиться к созданию «идеального» героя; предпочтительней сконцентрироваться на создании интересного, оригинального персонажа. Эти цифры лишь помогают в процессе игры, а не открывают путь в некий загадочный Зал Славы.

Сначала решите, какого именно персонажа вы хотите получить. Будете ли вы отыгрывать маленького побирушку или образованного богатого дворянина? Вы – язычник родом из удаленной шотландской деревушки или же послушник в монастыре, куда вы пришли, чтобы стать ближе к Богу? Личностные характеристики и прошлое вашего персонажа во многом

определяют его индивидуальность. После того, как вы сформулировали основную концепцию, определили значения Атрибутов и выбрали нужные вам характеристики, вы решаете, кем будет ваш персонаж. У вас будет некоторое количество дополнительных баллов, которые вы сможете добавить к той или иной характеристике, завершив тем самым создание персонажа.

Большинство характеристик имеет значение от 1 до 5. Эта система напоминает систему «звездности», используемую при описании фильмов, ресторанов и отелей. Один балл означает, что данная характеристика выражена слабо или же что персонаж только что получил ее. Два балла (точки в листе персонажа) означают среднее проявление характеристики, а пять баллов – полное овладение ею. Характеристики основаны на способностях и умениях обычного человека.

Нужно решить, насколько хорошо ваш персонаж будет взаимодействовать с группой. Жизнь в средние века полна опасностей; если же группа будет вынуждена решать еще и внутренние конфликты, само ее выживание будет поставлено под вопрос. Если персонаж не вписывается в коллектив и рушит сюжет, игра никому не доставит удовольствие. Рассказчик может попросить вас создать нового персонажа.

Роль Рассказчика

Рассказчик помогает игрокам создавать персонажей. Он знакомит участников с основными принципами и объясняет им правила игры. Его основная цель – облегчить процесс создания персонажей, насколько это возможно.

Игрокам раздаются листы персонажей и предоставляется время на ознакомление с ними. Ответив на возникшие у игроков вопросы, мастер предлагает им приступить к поэтапному созданию персонажей и определению характеристик.

Иногда на создание персонажей уходит все время, отведенное под одну игровую сессию. Обычно это позволяет игрокам продумать персонажей, сделать их достоверными и многогранными. Можно предложить игрокам заранее проработать концепцию персонажей, которая затем будет доработана при участии мастера.

Разобравшись с практическими вопросами, можно перейти к отыгрышу введения для каждого из персонажей. Введение – это своего рода предисловие к игре; каждый игрок рассказывает о смертной жизни своего персонажа и о его Становлении. Это также и предисловие к хронике поэтому желательно сделать его яркой и запоминающейся. Подробнее о введениях смотрите в конце главы.

Этап 1: Концепция персонажа

Создание персонажа начинается с выбора концепции. Концепция – это общее представление о персонаже, о тех его уникальных характеристиках, которые сделают отыгрыш интересным и увлекательным. Например, концепция может быть сформулирована следующим образом: «Я – сельский священник, отчаянно пытающийся сохранить веру. Я играю по правилам вампиров, чтобы выжить, но при этом пытаюсь найти способ избежать проклятия».

Концепт

Многие Сородичи не могут полностью отказаться от понятий, свойственных им при жизни, и продолжают упорно цепляться за них в посмертии. Поэтому прежде всего вам надо решить, кем и чем был персонаж до Становления: чем он занимался, как жил, чем отличался от окружающих. Можно указать, кто он был по профессии, как оценивал себя, как его воспринимали его соседи.

Если в качестве концепта был выбран, например, гладиатор, то это значит, что персонаж получил Становление несколько веков назад; выбор концепта рыцаря или фрейлины указывает на то, что персонаж относительно молод. Вне зависимости от того, когда персонаж получил Становление, в качестве вампира он существует не более 50 лет. Считается, что все остальное время он провел в торпоре, долгом сне, свойственном проклятым. Ниже приводятся примеры концепций; игроки могут предлагать свои собственные идеи.

Клан

После определения концепта следует выбрать клан – возможно, самый важный элемент концепции персонажа. Клан дает представление о родословной персонажа – он всегда принадлежит к тому же клану, что и его сир. Сейчас существует 13 кланов, а также несколько линий крови, но в средние века они не играют большой роли.

Игроку не обязательно выбирать тот или иной клан, так как в последнее время появилось много молодых вампиров, чья кровь настолько разбавлена, что уже не придает им основных характеристик клана. Такие вампиры, лишенные клана, называются Каитиффами и встречаются весьма редко. Их никто не принимает, но все презирают. Если вы хотите зайти в игру таким персонажем, просто впишите в графу «Клан» слово «Каитифф».

Характер и Маска

На этом этапе выбираются личностные архетипы, которые будут соответствовать как внутренней природе, так и внешним проявлениям концепции персонажа.

Характер – это наиболее ярко выраженные черты истинного «я» персонажа, но она не обязательно должна быть единственным используемым архетипом. Архетип, выбранный для описания Характера персонажа, может указывать на его потаенные чувства, на то, как он воспринимает себя и мир, а также дает представление о том, как персонаж может увеличить свое значение Силы воли. Выбирая Характер, игрок описывает личность своего персонажа, его внутреннее «я».

Чтобы описать личность, которой персонаж пытается казаться, нужно выбрать Маску. Это та роль, которую персонаж играет в обществе, его «фасад». Маска может отличаться от выбранного в качестве Характера архетипа, но это необязательно. Помните, что Маска – это лишь видимость; люди меняют Маски также быстро, как и настроение. Вы в любой момент можете изменить Маску персонажа, чтобы лучше приспособить его к новым условиям и новым людям. Маска никак не влияет на применение правил игры.

Пути

Средневековые Каиниты придерживаются разных взглядов на мораль. Выбор Пути (т.е. философии и кодекса поведения вампира) зависит от того, какие моральные нормы будут у вашего персонажа. Путь определяет этическую систему, которой должен следовать персонаж, чтобы не поддаться внутреннему Зверю. От Пути также зависит, с какими Добродетелями персонаж вступает в игру.

Помните, что выбранный Путь влияет практически на все стороны жизнедеятельности вампира. Большинство Путей провозглашают верными нормы, близкие и понятные людям того времени, но иногда Путь считает священными принципы, противоречащие человеческой морали. При выборе Пути учитывайте Характер, Маску и клан персонажа. Едва ли можно быстро выбрать морально-этические ценности, особенно если учитывать все сопутствующие факторы.

Этап 2: Выбор Атрибутов

Атрибуты определяют присущие персонажу качества. Какая у него скорость реакции? Насколько он привлекателен? Как быстро он понимает новые идеи?

Прежде всего из трех категорий Атрибутов – физических, ментальных и социальных – нужно выбрать самую важную для вашего персонажа. Определите, какие из этих Атрибутов проявляются у него в выраженной форме (первичные), какие – средне (вторичные), какие проявляются плохо (третьестепенные). Какие черты у вашего персонажа выражены ярче - физические или социальные? Какой он – сильный или общительный?

Физические атрибуты определяют, насколько ваш персонаж силен, вынослив и ловок. Эти атрибуты первичны для персонажей, ориентированных на действие, от них зависят физические преимущества и недостатки. От Силы зависит, какой вес может поднять персонаж, а также урон, наносимый им в рукопашной схватке. Ловкость определяет скорость и подвижность вампира, Выносливость характеризует его устойчивость к внешним воздействиям и телосложение.

Социальные атрибуты определяют способность персонажа полагаться на окружающих, управлять ими и мотивировать их. Обаяние определяет личную привлекательность и шарм персонажа. От Манипулирования зависит его способность извлекать выгоду из разных ситуаций. Внешность характеризует внешний вид персонажа и его манеру вести себя.

Ментальные атрибуты определяют умственные способности персонажа, в том числе его память, восприятие, обучаемость и скорость мышления. От Восприятия зависит наблюдательность персонажа. Интеллект характеризует память, мышление и способность к обучению. Сообразительность определяет время реакции персонажа и его способность быстро принимать решения.

Концепция персонажа помогает определить важность тех или иных атрибутов, даже не совсем обычных. Решите, какие из атрибутов больше всего подходят к тому образу, который вы создали в своем воображении. Не стоит сосредотачиваться на мелких деталях, ограничьтесь пока общим, размытым представлением о персонаже.

Изначально значение каждого из атрибутов равно единице (одна точка). От вашего выбора зависит, как будут распределены баллы между атрибутами. Всего у вас имеется семь баллов для первичных атрибутов, пять – для вторичных и три – для третьестепенных. Например, вы можете добавить семь баллов к физическим атрибутам вампира, пять – к ментальным, после чего у вас останется всего три балла на социальные атрибуты. Между отдельными атрибутами баллы распределяются по вашему усмотрению. Например, вы можете все три балла, отведенные на социальные атрибуты, добавить к Обаянию, распределить эти три балла поровну между всеми тремя социальными атрибутами или же добавить к одному атрибуту два балла, а ко второму – один.

Позже вы сможете увеличить значение некоторых атрибутов, поэтому не переживайте по поводу сделанного выбора. Пусть вами управляет ваша интуиция.

Примечание: на пустом месте, оставленном после названия каждого атрибута (и Способности), указывается специализация, т. е. тот аспект атрибута, в котором персонаж преуспел больше всего. Ниже подробно

рассказывается о специализациях; но пока что вам следует сосредоточиться на распределении баллов.

Этап 3: Выбор Способностей

Способности описывают не столько личность вашего персонажа, сколько его знания и умения, то, чему он обучился, а не его врожденные свойства. Каждая имеющаяся у персонажа Способность выражается цифрой, отражающей склонность персонажа к тому или иному виду деятельности. От этой цифры зависит, сколько кубиков вы бросаете, когда ваш персонаж пытается использовать Способность.

Способности делятся на три группы: Таланты, Навыки и Знания. Каждая из этих групп имеет свои особенности.

Таланты – это интуитивные Способности. Таланты не требуют тренировок, им невозможно обучиться при помощи книг; это, скорее, умения, приобретаемые через опыт.

Навыки – это Способности, приобретенные через тренировки и обучение. Эта группа включает Способности, требующие поэтапного обучения и постоянной практики, и которым, в отличие от Талантов, можно научить и научиться.

Знания включают все Способности, требующие приложения умственных усилий. Обычно эти способности приобретаются в процессе обучения, с помощью книг и наставников, но могут приобретаться и случайно, через опыт.

Игрок определяет важность той или иной группы Способностей, как он делает это с категориями Атрибутов. Он решает, какая группа Способностей будет первичной (яркое проявление способностей), какая – вторичной (способности среднего уровня), а какая останется третьестепенной (уровень ниже среднего).

У игрока имеется 13 баллов для распределения между первичными Способностями, девять баллов на вторичные способности и только пять баллов на третьестепенные способности.

Помните, что значение любой Способности на данном этапе не может превышать трех баллов (точек на листе). Позже, когда вы будете распределять дополнительные баллы, вы сможете увеличить значение некоторых Способностей до пяти.

Этап 4: Выбор Преимуществ

Преимущества не делятся на категории и не имеют степеней важности. У игрока имеется несколько баллов, которые он может распределить между Преимуществами. Количество этих баллов

ограничено, но при распределении дополнительных баллов значение Преимуществ может быть увеличено.

Дисциплины

После того, как персонаж становится вампиром, он изучает различные Дисциплины, которые лежат в основе легендарных сил вампиров. На Дисциплины выделяется всего четыре балла, при этом распределить их можно только между теми Дисциплинами, на которых специализируется клан персонажа (клановые Дисциплины; см. главу «Кланы»). Если ваш персонаж – Каитифф и не имеет клана, вы можете распределить эти баллы между любыми понравившимися вам Дисциплинами.

Игрокам следует подходить к выбору Дисциплин с особой осторожностью, так как от этого во многом зависит характер вампира. Четыре балла – это немного, но персонаж начинает игру довольно слабым; позже значение Дисциплин может быть увеличено (или могут быть добавлены новые Дисциплины).

Дополнения

Каждому игроку выделяется пять баллов для распределения между Дополнениями. В некоторых случаях выбор Дополнений может быть ограничен; Рассказчик в этом случае знакомит игроков с правилами выбора. Дополнения должны соответствовать выбранной концепции персонажа.

Добродетели

Добродетели имеют для персонажа «Темных Веков» большое значение, так как от них зависят моральная сила и слабости, играющие большую роль в мифе о вампирах. В ситуациях, когда нужно определить эмоциональную реакцию вампира на ситуацию, выполняется бросок на ту или иную Добродетель (чтобы определить, пересилила ли сущность вампира его человеческие склонности). Две из Добродетелей имеют двойственную природу, что поначалу может вызвать затруднения. Грубо говоря, если требуется определить, пошатнулись ли нравственные ценности вампира после совершения им бесчеловечного поступка, выполняется бросок на Убежденность или Совесть. Аналогично, когда вампир сопротивляется охватывающему его безумию, выполняется бросок на Самоконтроль или Инстинкт. Мужество важно для всех вампиров (поэтому у него нет альтернативы); от него зависит, может ли персонаж подавить страх и не впасть в панику при виде открытого огня или солнца.

Изначально значение каждой из трех Добродетелей (набор которых зависит от Пути) равно единице. У игрока имеется семь баллов, которые он может распределить между Добродетелями. От Добродетелей зависит значение Силы воли и Пути вампира, поэтому к распределению баллов

следует отнестись очень внимательно. Помните, что значение Добродетелей можно увеличить за счет дополнительных баллов.

Этап 5: Заключительные штрихи

На этом этапе игрок получает пятнадцать дополнительных баллов, которые он может распределить между всеми характеристиками персонажа. Но перед тем, как вы перейдете к распределению этих баллов, вам нужно определить значение Силы воли, Пути и Запаса крови.

Сила воли

Начальное значение Силы воли равно значению Мужества персонажа, т. е. может варьироваться от 1 до 5. При помощи дополнительных баллов можно увеличить это значение. Сила воли позволяет контролировать действия персонажей, особенно в тех случаях, когда в персонаже берут верх инстинкты хищника. Она также позволяет сопротивляться Доминированию и использовать Тауматургию.

Значение Пути

Начальное значение Пути равно значению Убежденности/ Совести + значение Инстинкта / Самоконтроля и варьируется от 2 до 10. Желательно потратить дополнительные баллы и увеличить это значение. Путь играет решающую роль в определении степени деградации персонажа. Считается, что персонаж без значения Пути полностью подчиняется Зверю и поэтому более не может использоваться игроком.

Запас крови

На последнем этапе создания персонажа определяется, каким количеством крови он обладает при заходе в игру. Кровь – это «энергия», питающая вампира. Запас крови определяется броском десятигранного кубика. Это – единственный бросок кубика за весь процесс формирования персонажа. В конце концов, само существование вампира полно иронии, и это не могло не отразиться на процессе его создания.

Дополнительные баллы

У игрока имеется 15 дополнительных баллов, за счет которых он может увеличить значение любой характеристики в листе персонажа. Увеличение одного из Атрибутов на единицу будет стоить пять дополнительных баллов, увеличение значения Дополнения на эту же единицу – только один дополнительный балл. Ниже указана «стоимость» увеличения для каждой из групп характеристик. При желании игрок может добавить своему персонажу любую Дисциплину (в том числе и ту, которая не является Дисциплиной клана). При создании

персонажа значение любой из характеристик не может быть выше пяти баллов (точек в листе персонажа).

Дыхание жизни

Перечисленные ниже детали позволят вам превратить своего персонажа в уникальную и цельную личность. Эти детали не обязательно записывать, но продумать их надо – так же, как надо не забывать о них в процессе игры.

Внешность

Внешность персонажа отражает его характеристики и делает их заметными для окружающих. Игрок должен выразить характеристики и концепцию персонажа через его внешность. Например, высокий Самоконтроль может проявляться через постоянно сосредоточенное выражение лица. Вместо того, чтобы сказать «У нее Внешность равна четырем», опишите, что видят окружающие, когда смотрят на нее: «У нее изящная гибкая фигура, рост – пять футов четыре дюйма[1]. Ее длинные черные волосы струятся вдоль спины, подобно водопаду, обрамляя лицо с высокими скулами и подчеркивая нежность фарфоровой кожи. Зеленые глаза, в которых светятся интеллект и любопытство, подобны изумрудам, на губах ее постоянно играет легкая улыбка, вызванная, возможно, пришедшей на ум шуткой».

Специализации

Каждая характеристика со значением 4 и выше может иметь несколько специализаций. Хотя большинство игроков определяют специализации для своих героев во время игры, это можно сделать и при создании персонажа. Специализация указывает, в каком именно проявлении той или иной Способности у персонажа больше всего опыта. Впишите выбранную специализацию в пустое поле рядом с названием характеристики; ниже приводятся примерные специализации.

Имущество

Если у вашего персонажа имеется какое-либо снаряжение или личные вещи, укажите, чем именно он владеет. В противном случае вам придется приобретать снаряжение в процессе игры, а это требует времени и не всегда заканчивается так, как вам хотелось бы. Если у вашего персонажа относительно высокое значение Ресурсов, он может получить практически любое оснащение, подходящее к его концепции.

Особенности

Дополнив образ персонажа несколькими интересными особенностями

и забавными деталями, вы придадите ему дополнительную глубину и подчеркнете его индивидуальность. В нескольких предложениях опишите отдельные черты вашего персонажа. У него может быть извращенное чувство юмора, он может любить животных или пытаться копировать придворный этикет. На этом же этапе можно подумать и о национальности персонажа и о том, как он вписывается в окружающий мир. Что подумает русский боярин, когда в английской таверне служанка с полуобнаженной грудью наклонится над его столом и спросит, чего ему налить? Такие моменты могут многое сказать о личности персонажа, к тому же они дадут мастеру дополнительный материал для игры.

Мотивация

Что направляет действия вашего персонажа? Что заставляет его плакать, смеяться, сердиться? Чего он хочет от жизни (и посмертия)? Чего он боится? Что дает ему надежду? Во что он верит? Если вы знаете это, вы сможете лучше понять персонажа и, следовательно, более убедительно отыграть его.

Жизнь среди смертных

Наконец, вам предстоит решить, кем будет ваш персонаж в обществе людей (если он вообще будет жить в их обществе). Ввести двойную жизнь очень сложно, особенно для Каинитов, чье время ограничено ночными часами. Но в случае успеха преимущества для персонажа очевидны. Какой образ жизни вы выберите и как будете его поддерживать?

Процесс создания персонажа

Этап 1: Выбор концепции

Концепция, Клан, Характер, Маска и Путь

Этап 2: Выбор Атрибутов

Определение важности каждой из категорий: Физические, Социальные, Ментальные (7/5/3)

Определение Физических атрибутов: Сила, Выносливость, Ловкость.

Определение Социальных атрибутов: Обаяние, Манипулирование, Внешность

Определение Ментальных атрибутов: Восприятие, Интеллект, Сообразительность.

Этап 3: Выбор Способностей (см. лист персонажа)

Определение важности каждой из категорий: Таланты, Навыки,

Знания

Определение Талантов, Навыков, Знаний (13/9/5)

На этом этапе значение Способностей не может быть выше 3.

Этап 4: Выбор Преимуществ (см. ниже)

Определение Дисциплин (4), Дополнений (5), Добродетелей (7).

Этап 5: Заключительные черты

Записываются значения Пути, Силы воли, Запаса крови.

Распределяются дополнительные баллы (15).

Архетипы (Характер и Маска)
(см. ниже)

Варвар: цивилизация – ничто, честь – все.

Диктатор: стабильность подразумевает порядок. Установим его.

Дитя: вы молоды или стараетесь казаться таковым.

Защитник: сильный должен защищать слабого от зла и произвола.

Кающийся грешник: ваши грехи будут прощены только после того, как вы докажете, что чего-то стоите.

Мятежник: вы терпеть не можете приказов! Спрячьте свои чувства и работайте ради будущих перемен.

Новатор: всегда есть новый, лучший способ выполнения работы. Ваша задача – найти его.

Нянюшка: страдание повсюду, так смягчи его любовью.

Одиночка: вы ни к чему не приспосабливаетесь и не собираетесь этого делать в будущем.

Поклонник: что-то наполняет вас радостью, которую вы не можете скрыть.

Сорвиголова: к чертям правила, к чертям всех! Жизнь одна, и она принадлежит только вам.

Стоик: не важно, какие шторма бушуют вокруг. Ничто не сломит вашу волю.

Судья: для всех вы ищете справедливости.

Тиран: все должно быть сделано так, как вы решили. Все остальные предложения – полная чепуха.

Фанатик: ваше дело для вас – все.

Чудовище: Господь требует, чтобы ты был зверем. Кто ты такой, чтобы спорить?

Шут: в мире так много боли, что без смеха вынести ее невозможно. Ваша усмешка полна грусти.

Щеголь: смысл имеет лишь изящество, ваш идеал – в романах, а воля Бога (или Дьявола) - источник удовольствия.

Примеры концепций

Чернь: пьяница, проститутка, ростовщик, игрок, вышибала, расстрига.

Военный: солдат, наемник, ветеран, охранник, наемный убийца.

Дворянин: барон, наследник короны, крестоносец, бастард, повеса.

Еретик: язычник, приверженец другой христианской конфессии, сатанист, ведьма, оккультист, волшебник.

Крестьянин: батрак, фермер, пастух, конюх, служанка в таверне, серв.

Мастеровой: художник, музыкант, гобеленщик, учитель фехтования.

Нищий: калека, беглый раб, должник, изуродованный преступник, бывший солдат.

Отверженный: беженец, иудей, мавр, иностранец, кельт, лишенный наследства дворянин, раб.

Пилигрим: крестоносец, кающийся грешник, сумасшедший монах, паломник.

Ремесленник: кузнец, портной/ швея, каменотес, оружейник.

Рыцарь: сквайр, странствующий рыцарь, придворный, обедневший

рыцарь.

Священник: монах, дьяк, епископ, монахиня, монах в миру, служка, студент, мистик.

Слуга: егерь, лесничий, сенешаль, бард, пристав, палач, фрейлина, дворецкий, дипломат.

Странник: бродяга, вор, бард, изгнанник, маркитантка.

Торговец: бард, кабатчик, странствующий торговец, дрессировщик.

Ученый: студент, писарь, врач, алхимик, мудрец, теолог.

Чужак: варвар, человек с Востока, путешественник, мусульманин, шпион, раб, караванщик.

Юноша: беглец, ребенок, ученик, наследник, оруженосец, уродец.

Пути (подробно см. ниже)

Путь Дьявола: нас сделали злыми, и мы должны хорошо сыграть свою роль.

Путь Зверя: питай Зверя, чтобы он не порвал свои цепи.

Путь Крови: кровь вампира дает силы для мести.

Путь Небес: Господь сделал нас вампирами, чтобы показать Свой гнев.

Путь Парадокса: наше существование – это ложь; измени действительность к лучшему.

Путь Рыцаря: достойно обращайся с равными и уважай лучших.

Путь Тифона: грех и разрушение – вот ключи к пониманию.

Путь Человечности: чтобы сохранить человечность, надо бороться.

Кланы (полное описание приведено выше)

Ассамиты: загадочные «сарацины» Ближнего Востока, совершенствующие искусство бесшумного убийства.

Бруха: философы, ученые и силачи, раздражительные «фанатики», мечтающие об идеальном обществе.

Каппадокийцы: «гробокопатели» ищут мудрость в могилах и взывают к духам мертвых.

Последователи Сета: «змеи», некогда вышедшие из Египта, сеют порок и разрушение на своем пути.

Гангрел: эти бродяги, избегающие городов, ближе к обитателям лесов, чем к своим собратьям-Каинитам.

Ласомбра: владыки тьмы и теней, «судьи» стремятся управлять людьми и вампирами.

Малкавиане: «безумцы», которых проклятие лишило рассудка, смотрят на мир под странным углом.

Носферату: презираемые, вызывающие отвращение «прокаженные» - незаменимые шпионы и информаторы.

Равнос: кочевники и барышники, «жулики» охотно демонстрируют свои навыки в мошенничестве и воровстве.

Тореадор: любители искусства и красоты, «мастера» не отказывают себе в удовольствии насладиться прекрасным.

Тремер: клан возник относительно недавно, и теперь волшебники-«узурпаторы» стремятся упрочить свое положение среди Каинитов.

Цимисхи: ужасные «мастера плоти» из славянских стран, безжалостно повелевающие своими смертными подданными.

Вентру: величественные, вызывающие почтение «патриции» считают, что управлять обществом вампиров – их прямая обязанность.

Каитиффы: редко встречающиеся невезучие Каиниты, лишенные клана; всеми презираемые и нелюбимые.

Дополнения (полное описание приводится ниже)

Влияние: политическая власть персонажа в человеческом обществе.

Контакты: источники информации, имеющиеся в распоряжении персонажа.

Наставник: покровитель Каинита, который помогает ему советом и оказывает поддержку.

Поколение: насколько персонаж по крови далек от Каина.

Ресурсы: состояние, собственность и месячный доход.

Слуги: последователи, стражники и прислуга.

Союзники: смертные сторонники, обычно – друзья и родственники.

Стадо: «сосуды», к которым персонаж имеет свободный и безопасный доступ.

Статус: положение персонажа в мире неупокоенных.

Дисциплины (см. также главу 5)

Анимализм: сверхъестественная способность управлять животными и находить с ними «общий язык».

Власть над Тенью: способность управлять тенями.

Доминирование: управление сознанием через пристальный взгляд.

Затемнение: способность оставаться невидимым и незаметным, даже в толпе.

Изменчивость: искусство изменения плоти, которым владеют Цимисхи.

Могущество: Дисциплина, позволяющая увеличить физическую силу и энергию.

Помешательство: способность передавать сумасшествие выбранной жертве.

Превращение: изменение формы тела, от отращивания когтей до полного слияния с землей.

Присутствие: умение привлекать, направлять и контролировать толпу.

Прорицание: экстрасенсорное восприятие, осведомленность и предчувствия.

Серпентис: разрушительная, подлая Дисциплина Последователей Сета.

Смертоносность: искусство бесшумного убийства, которым владеют Ассамиты.

Смерть (Мортис): умение контролировать процесс смерти.

Стойкость: сверхъестественная выносливость и устойчивость, в том числе к огню и солнечному свету.

Стремительность: сверхъестественная скорость и быстрота реакции.

Тауматургия: теория и практика волшебства.

Химерия: способность создавать иллюзии и наводить галлюцинации.

Дополнительные баллы

Характеристика	***Стоимость***
Атрибуты	5 за единицу
Способности	2 за единицу
Дополнения	1 за единицу
Сила воли	1 за единицу
Дисциплины	7 за единицу
Добродетели	2 за единицу
Путь	1 за единицу

Баллы опыта

Характеристика	***Стоимость***
Новая Способность	3
Новое направление Тауматургии	7
Новая Дисциплина	10
Сила воли	текущее значение
Путь	текущее значение * 2
Способность	текущее значение * 2
Атрибут	текущее значение * 4
Направление Тауматургии (первичное)	текущее значение * 4
Направление Тауматургии (вторичное)	текущее значение * 5
Клановая Дисциплина	текущее значение * 5
Прочие Дисциплины	текущее значение * 7

Пример создания персонажа

Джастин хочет принять участие в новой хронике Этана по «Темным векам». Он создает персонажа дома, сделав для себя копию листа персонажа.

Этап 1: Концепция

Джастин просмотрел главу о кланах и обдумал возможные социальные роли, подходящие к времени действия хроники. Его внимание привлек клан Малкавиан, и практически в тот же миг в голове всплыло слово «фанатик». Должно быть, это судьба, решил Джастин, и стал обдумывать идею. Он остановился на образе сумасшедшего паломника, ведущего войну с «нечистотой». Клан Малкавиан подходил к выбранной концепции. Джастин решил сделать своего персонажа французом и дал ему имя Анатоль.

Затем Джастин выбрал Характер и Маску. Ему показалось, что Анатолю отлично подойдет роль существа, переживающего из-за собственного несовершенства, поэтому он выбрал Маску Кающегося грешника. Но под личиной самоуничижения скрывается истинный воитель, стремящийся к достижению цели. Анатолем в основном движет желание защитить свою «паству», поэтому Джастин выбрал для него Характер Защитника.

Наконец, Джастину надо было выбрать Путь, точно соответствующий этическому кодексу Анатоля и помогающий ему бороться со Зверем. Его внимание привлек Путь Человечности, но после некоторых раздумий Джастин остановился на Пути Небес.

Этап 2: Атрибуты

На этом этапе Джастину надо было решить, какие Атрибуты будут у Анатоля первичными. Так как Джастин хотел видеть Анатоля искусным бойцом, которому, возможно, придется проливать кровь ради защиты своей паствы, в качестве первичных он выбрал Физические атрибуты (у него промелькнула мысль, что когда-то Анатоль был охранником или стражником). Так как Анатоль весьма проницателен и внимателен, вторичными для него стали Ментальные атрибуты. Социальные атрибуты, таким образом, стали для него третьестепенными.

Три из пяти баллов, отведенных на первичные атрибуты, Джастин выделил на Ловкость, тем самым наделив своего одетого в отрепья паломника быстродействием и скоростью реакций. Еще три балла было выделено на Выносливость, оставшийся один – на Силу. Теперь у Анатоля следующие физические атрибуты: Сила 2, Выносливость 4, Ловкость 4.

Пять баллов на вторичные атрибуты распределились следующим образом: два балла на Сообразительность (может быть, Анатоль и сумасшедший, но он не идиот), два – на Восприятие и один – на Интеллект. Анатоль привык полагаться на первые впечатления, он не слишком склонен к долгим размышлениям и раздумьям.

После этого у Джастина осталось три балла, которые нужно распределить между Социальными атрибутами. Два балла были добавлены к Обаянию, один – к Внешности; когда надо, Анатоль может быть весьма привлекательным. Манипулирование у него равно 1, но Джастина это устраивает. Он и не собирался наделять Анатоля хитростью и коварством.

Этап 3: Способности

Следующий этап – выбор нужных персонажу Способностей. Джастин просмотрел лист персонажа, отметив все показавшиеся ему подходящими Способности. Большая часть из них относится к Талантам, поэтому эту категорию Джастин сделал первичной. Навыки стали вторичными Способностями, а Знания – третьестепенными.

У Джастина имеется 13 баллов, которые можно распределить между Талантами персонажа. Два балла он сразу же добавил к Увороту, три балла – к Бдительности, чтобы отобразить скорость и хорошую реакцию Анатоля. Чтобы выразить умение своего персонажа общаться с людьми, он добавил три балла к Запугиванию и один балл к Эмпатии. Еще два балла было добавлено к Лидерству: Джастин хочет, чтобы Анатоль мог управлять людьми. Последние два балла были добавлены к Рукопашному бою; Анатоль, раньше бывший стражником, знаком с кулачным боем.

На Навыки, вторую группу Способностей, можно потратить девять

баллов. Три балла Джастин добавил к Маскировке, чтобы его Малкавиан смог хорошо прятаться и подкрадываться. Еще два балла было добавлено к Фехтованию, которое вполне соответствует восприятию Анатоля как бывшего стражника. Наконец, Джастин решил, что Анатоль родом из сельской местности, и добавил по одному баллу к Знанию животных, Стрельбе из лука, Верховой езде и Выживанию.

Теперь Джастину осталось распределить пять баллов, выделенных на третьестепенные Знания. Он решил, что Анатоль более-менее образован, и добавил по баллу к Академическим знаниям и Лингвистике (Языкам). Еще два балла были поделены между Правоведением и Расследованием; выбор снова был связан с прошлой работой Анатоля. Последний балл был добавлен к Оккультным знаниям: суеверный вампир будет знать достаточно, чтобы обеспокоиться, но никаких тайн открыть не сумеет. Это сделает его жизнь интересной…

Этап 4: Преимущества

Теперь Джастин определяет вампирские способности своего персонажа. Прежде всего он выбирает Дисциплины – имеющиеся у вампира сверхъестественные возможности. У Джастина 4 балла, которые он должен распределить между клановыми Дисциплинами. Для Малкавианов это Прорицание, Помешательство и Затемнение. Джастину нравятся возможности, предоставляемые Затемнением, поэтому на эту Дисциплину он выделяет два балла. Оставшиеся два балла добавляются к значению Прорицания; способность заглядывать в души других людей прекрасно подходит к концепции религиозного стражника.

Так как помешанные редко пользуются влиянием в обществе, Джастин решает распределить выделенные на Дополнения баллы между исключительно вампирскими характеристиками. Два балла добавляются к Поколению. Теперь Анатоль принадлежит к Десятому поколению и обладает соответствующим могуществом. Еще два балла Джастин добавляет к Стаду, так как за энергичным Малкавианом следует его небольшая паства. Оставшийся балл добавляется к Статусу: вампиры, живущие в городе, признают, что у Анатоля есть определенный потенциал, или, возможно, просто не хотят спорить из-за этого с его сиром.

В конце Джастину нужно распределить 7 баллов, выделенных на Добродетели. Так как Анатоль следует по Пути Небес, среди его добродетелей числятся Совесть, Самоконтроль и Мужество. Три балла добавляются к Мужеству: Анатоль слишком предан своему делу, чтобы избегать опасностей. Еще три бала Джастин добавляет к Совести, что делает Анатоля весьма щедрым. Последний балл дописывается к Самоконтролю. Порою Анатолю не удается сдержать свой нрав, но Джастина привлекают возможности, которые эта особенность персонажа открывает в процессе игры.

Этап 5: Заключительные штрихи

Большая часть работы завершена, осталось лишь нанести последние штрихи. Джастин записывает значение Силы воли, Пути и Запаса крови. Сила воли равна значению Мужества, т. е. 4. Значение Пути равно сумме значений Совести и Самоконтроля, т. е. 4+2 = 6. Наконец, начальный запас крови определяется броском кубика. Джастину повезло, у него выпало 9 баллов. Анатолю не придется голодать с самого начала игры. Джастин просмотрел таблицу Поколений (см. ниже) и отметил, что для вампира Десятого поколения максимальный запас крови равен 13.

Теперь Джастину надо распределить 15 дополнительных баллов. Чтобы сделать Анатоля еще быстрее, он тратит 7 баллов на приобретение единицы Стремительности. Он хочет, чтобы Анатоль выделялся среди окружающих и мог производить впечатление, поэтому он тратит еще пять баллов на увеличение значения Обаяния до 4. Из трех оставшихся баллов два он добавляет к Мужеству, увеличивая его до 5 (при этом автоматически Сила воли тоже увеличивается до 5). Оставшийся дополнительный балл Джастин потратил на увеличение Силы воли (теперь она равна 6).

Наконец, Джастину надо выбрать Психоз (слабость клана Малкавиан). Он решил, что время от времени у Анатоля начинаются галлюцинации, и тогда он представляет угрозу в форме сказочных чудовищ и зверей. Этан, мастер игры, охотно одобрил этот выбор, так как уже представлял, как такой психоз можно использовать в развитии сюжета.

Джастин полностью выполнил правила по созданию персонажа, но все же ему хотелось добавить еще несколько деталей, чтобы сделать образ своего фанатика цельным и завершенным. Эти детали могут поменяться во время отыгрыша введения, но для мастера и игрока они станут начальной точкой для развития сюжета.

Анатоль был стражником, но после того, как у него стали проявляться первые признаки сумасшествия, его выгнали со службы. Вскоре после этого он, уже шагнувший за грань безумия, прошел Становление, более-менее изучил вампирское сообщество и по каким-то неведомым причинам был предоставлен сам себе. Его убежище – это небольшой склеп на окраине его родного города. Среди обитателей городских трущоб он нашел себе последователей; он питается их кровью, а также кровью тех «слуг дьявола», которые встречаются на его пути. Выбранный им Путь позволяет ему питаться своими приверженцами только в том случае, если они дают на это согласие. Для Анатоля выбор Пути Небес стал отражением его человеческой веры, а не результатом наставлений сира.

Он по-прежнему носит меч, а недавно украл где-то кольчугу,

которую, как и оружие, скрывает под рваниной. И кольчугу и меч давно пора отремонтировать, но все-таки они еще могут послужить своему хозяину. Анатоля нельзя назвать уродливым, но он часто ходит грязным и всем своим внешним видом напоминает нищего. Несмотря на все это, у него сильный голос и пристальный взгляд, и те, кто слышит его импровизированные проповеди, надолго запоминают его слова.

Анатоля волнует сохранность и увеличение богатства его друзей и соседей. Он уже убил одного грабителя из трущоб и, вполне возможно, будет снова убивать. Он не доверяет другим вампирам, если только их души не кажутся ему «чистыми» (что он может проверить при помощи Прорицания). Право придумать сира Анатоля Джастин предоставил мастеру. В конце концов, Малкавиан мог создать потомство по любой из тысячи причин.

Вот и все. Джастин может выбрать специализации для тех характеристик Анатоля, чье значение равно 4 (Ловкость, Выносливость и Обаяние), но он решает отложить выбор до окончания введения. Анатоль готов сделать первые шаги в Мире Тьмы.

Введение

Введение позволяет придумать биографию персонажа до того, как начнется сама хроника. Ее цель – узнать прошлое каждого персонажа, чтобы потом отыграть его будущее. Это игра только для мастера и игрока, в течение которой рассказывается история жизни персонажа.

Введение во многом похоже на обычную игру, но события многих лет отыгрываются сжато, в виде серии моментальных решений и поступков. Биография персонажа, созданная за время введения, будет затем учитываться при развитии сюжета всей хроники.

Техника

Каждый из игроков отыгрывает введение в одиночку, за исключением тех случаев, когда два или три персонажа заявлены друзьями или же провели много времени вместе до принятия Становления. Пока мастер работает с одним из игроков, остальные могут общаться и предполагать, что их ждет в дальнейшем. Ожидание сделает хронику более захватывающей.

Во время введения мастер управляет действиями игрока больше, чем во время обычной игры. Пусть игрок принимает решения, но не стоит давать ему много времени на раздумья. Введение проигрывается очень быстро, если, конечно, вы не хотите уделить ему больше внимания (в этом случае персонаж получится более интересным и проработанным). Обычно в введении персонажи не участвуют в схватках. Если же поединка нельзя избежать, просто сообщите игроку результаты: нельзя же допустить, чтобы персонаж погиб до начала игры!

В процессе отыгрыша введения игрок знакомится с правилами и миром игры. Возможно, «обкатав» персонажа в игре, он поймет, что некоторые из характеристик были выбраны неправильно. Мастер может разрешить мелкие изменения, при условии, что они не превратят персонажа в непобедимого героя.

Узнать биографию персонажа можно по-разному, подойдет любой способ, помогающий завершить создание персонажа и придать ему убедительность. Во время введения игрок подробно рассказывает о своем прошлом. Он должен полностью понимать, откуда у него взялись те или иные Дополнения.

Чтобы понять, как жил персонаж до Становления, мастеру и игроку надо отыграть несколько типичных сцен из его прошлой жизни. Игроку роль вампира может понравиться еще больше после того, как он ощутит все «прелести» своей прошлой жизни. Помните, что именно повседневность оттеняет величие.

Начало у прелюдии может быть таким: «Однажды воскресным утром ты вышел из церкви. Внезапно кто-то схватил тебя за полу плаща. Прокаженный, стоящий на коленях у дверей, тянул к вам грязную руку, прося подаяния. Тело его сотрясалось от кашля. Что вы будете делать?»

Ответ поможет мастеру понять, что персонаж ценит выше – собственное здоровье или возможность оказать помощь. Игрок может прерывать рассказ мастера вопросами и дополнениями. Помните, что историю вы рассказываете вдвоем, что вы – партнеры. Вы можете вводить события, которые должны вызвать у персонажа определенные эмоции: «Ваш старший сын медленно угасает вот уже несколько месяцев». Если персонаж может действовать только по ночам, ему будет трудно навещать семью. Его сын может поправиться, а может и умереть… Будет ли персонаж рядом с ним?

Вопросы и ответы

Ниже приводятся вопросы, на которые к концу введения должны быть получены ответы. Если у вас нет времени на полноценный отыгрыш, вы можете просто получить от игрока ответы на эти вопросы. Желательно записать ответы, даже если введение быть отыграно полностью.

Мы составили список вопросов, которые игрок должен задать сам себе. Введение может строиться в соответствии с ответами на эти вопросы.

Сколько вам лет?

А точнее, когда вы родились и когда получили Становление? На сколько лет вы выглядите? Хороший исторический труд поможет вам подобрать даты, подходящие к жизнеописанию вашего героя.

Какой была ваша смертная жизнь?

Подумайте о своем и детстве и о том, как быстро оно закончилось. Смогли ли вы сохранить детскую невинность или же были вынуждены повзрослеть раньше времени? Кем были ваши родители, насколько вы соответствовали тому социальному слою, к которому принадлежали? Вы путешествовали или же провели всю свою жизнь на одном месте? Были ли вы патриотом, или же судьбы родин вам безразличны? Хотя в средние века у людей было мало возможностей изменить судьбу, стоит уделить внимание хитросплетениям вашей человеческой жизни. Мало кто из вампиров полностью забывает или игнорирует все, что случилось с ним до Становления.

Когда вы впервые встретились с вампиром?

Когда суеверие стало для вас реальностью? Был ли ваш сир первым встреченным вами вампиром, или же были и другие? Ожидали ли вы Становления (если да, то почему)? Обычно вампиры некоторое время следят за жертвой, прежде чем напасть. Напряжение охоты, ощущение слежки – эти сцены должны вызвать в герое страх (а если повезет, то и в игроке).

Кем был ваш сир?

Ваш сир, обычно – первый из встреченных вами вампиров, сильно влияет на дальнейшее восприятие вампиров. Какими были ваши отношения? На каких условиях вы общались с ним? Был ли он пристрастным? Рассказывал ли он о разных кланах, основываясь на собственном их понимании? Он покинул вас, или же отпустил после того, как посчитал, что вы готовы к самостоятельной жизни? Отыгрыш

нескольких сцен с участием сира поможет игроку понять, как вампиры общаются друг с другом.

Как вы относитесь к смертным?

Некоторые Каиниты считают себя выше смертных, в качестве доказательства ссылаясь на свои сверхъестественные возможности. Вы по-прежнему считаете себя той же личность, которой были когда-то? Мало кто из вампиров в средние века оценивает себя так. Защищаете ли своих бывших приятелей или же хотите отомстить им с помощью своих новых сил? Думаете ли вы о них только как о пище или же любите кого-то из смертных? Люди, хотя и не обладают силами Каинитов, все же остаются основной движущей силой Мира Тьмы. То, как вы общаетесь с ними, многое говорит о вас.

Как вы относитесь к себе самому?

Считаете ли вы себя проклятым или рассматриваете превращение в вампира как улучшение? Почему вы решили сражаться со Зверем? Верите ли вы в мифы вампирского сообщества или же у вас есть свои теории? Разумеется, никто из Каинитов не может долго отрицать свою природу. Даже самые сумасшедшие из Малкавианов знают, что что-то в них изменилось. Самооценка вашего персонажа позволяет лучше понять его и решить, как он будет взаимодействовать с другими персонажами.

Как вы встретились с вашей котерией?

Что вас свело – случай или умысел? Как вы ладите с остальными членами котерии? У вас общие враги, союзники, цели? Сколько времени вы провели вместе? Если вы не доверяете друг другу, хроника будет обречена на провал. Во время введения вам нужно решить, как вы встретились друг с другом. Каждое знакомство должно быть чем-то особенным; это укрепит ваши отношения и позволит вам противостоять грядущим трудностям.

Где находится ваша территория?

Где расположены ваши охотничьи угодья и как часто вы посещаете их? Какая охота привлекает вас больше всего? Где вы прячетесь днем? Вам нужно детально описать свое существование в качестве вампира. Хорошо продуманная территория дает игроку некоторые преимущества, например, снижает сложность бросков при охоте. Если территория описана с большим количеством подробностей, игрок вообще может не отыгрывать процесс питания и не бросать на него кубики. Территория – это один из важнейших ресурсов для вампира, так не стоит жалеть времени на ее описание.

Что управляет вами?

У вас есть враги, на которых действительно стоит обращать

внимание? Какие у вас цели? Как вы собираетесь провести остаток вашей долгой жизни? Никто не может обойтись без мотивации. Цели, надежды и страхи имеют огромное значение для образа вашего персонажа. Поняв его амбиции и приоритеты, вы поймете, что он собой представляет. При подборе мотивов учитывайте Характер, Маску и Путь, но не лишайте себя удовольствия придумать для своего персонажа мотивацию, соответствующую его личности.

Характеристики

В игре «Вампиры: Темные Века» характеристики – это основа персонажа, они описывают персонажа, подчеркивают его особенности, показывают, что из себя представляет персонаж. Они позволяют игроку определить сильные и слабые стороны персонажа, , делают возможной игру, основанную на бросании кубиков, что, самое важное, помогают лучше понять и почувствовать персонажа.

Характеристики персонажа отражают только основные его черты и способности. Суть персонажа создается в процессе игры и отыгрыша. Мы намеренно дали лишь краткое описание характеристик – в особенности всего, что касается цифр, - чтобы игрокам и мастеру не приходилось часами корпеть над листом персонажа. Костяк, созданный в процессе создания персонажа, будет обрастать плотью во время игры.

Характер и Маска

Если Трусость одолжит мне сердце
И я последую его веленьям,
Я не достигну цели.
Ведь и сейчас я посрамлен
Одной лишь мыслью об отступленье,
Сердце мое черно от горя.

- Ланселот, или Рыцарь в телеге, Кретьен де Труа[2]

Мы привыкли считать, что мода на «фальшивые лица» - это изобретение недавнего времени. В прошлом, как нам кажется, люди были честнее. Человек был тем, кем казался, как-то так.

Неправда. Вспомните хотя бы о придворных интригах, которые требовали такого притворства, которое нам и представить сложно. Даже простому крестьянину приходилось следить за словами, чтобы не наговорить лишнего. В средние века жизнь человека часто зависела от его умения врать – тяжкие наказания ждали тех, кто осмеливался открыто проявлять «неправильные» чувства.

В игре архетипы личности отражают те повседневные уловки, к которым прибегают люди. Характер персонажа – это его истинная личность, его внутреннее «я». Его Маска – это то, что видят окружающее, его «публичное лицо». Эти характеристики могут совпадать, но большинство людей наедине с собой ведут себя не так, как на публике. Если персонаж отличается прямотой, у него могут быть одинаковые или очень схожие Маска и Характер, если же он склонен к обману и притворству, его Маска будет сильно отличаться от Характера, к тому же у него может быть несколько Масок.

Когда вампиры (и другие персонажи) совершают поступки, соответствующие их Характеру, пополняется их запас Силы воли. Если персонаж Вентру проливает кровь ради защиты своей котерии (в особенности от представителей другого клана), он восполняет одну или две единицы Силы воли, потраченные ранее. Разумеется, такое возможно только при совершении значимого деяния. Нельзя просто сказать «Я дал нищему монетку» и рассчитывать на восстановление Силы воли. Действуя в соответствии со своими моральными установками, мы становимся сильнее. Так и персонажи в игре укрепляют свою Силу воли.

Если персонаж совершает значимый поступок, игрок может попросить мастера о восстановлении Силы воли. Мастер, оценив поступок, может дать ему три единицы Воли (за действительно выдающийся поступок), две единицы (за самопожертвование или выполнение важного задания), единицу (за незначительный поступок) или вообще отказать (если поступок был совершен просто ради восстановления Силы воли).

Помните, что Характер и Маска – это не «жесткие» характеристики. Скорее, они задают направление в игре и помогают игроку понять, как его персонаж будет действовать в тех или иных обстоятельствах. Архетипы позволяют мастеру управлять персонажем и определять, как к нему будут относиться «мастерские» персонажи. Дама с Маской Мятежника и дама с Маской Нянюшки вызовут у какого-нибудь герцога совсем разные эмоции.

Описанные ниже архетипы – лишь примеры того, что может выбрать игрок. По желанию этот список можно дополнить архетипами из других игр или своими собственными задумками.

Диктатор

Хаос – вот ваше проклятие; вы ненавидите беспорядок и пытаетесь все взять под свой контроль. Вам нравится нести ответственность, организовывать все вокруг себя, привычно бороться за то, чтобы все работало без перебоев. Возможно, когда-то вы были дамой или рыцарем, богословом или шерифом. Может быть, вы – крестьянин, стремящийся к порядку. В любом случае вы полагаетесь на собственные

суждения и делите мир на черное и белое: «Это не работает», «Или со мной, или против меня», «Есть два способа сделать это – мой и неправильный». Для вас важны традиции, ведь они предлагают проверенные способы решения возникших задач.

- Сила воли восстанавливается, если вы возглавляете группу или выполняете важное задание.

Варвар

Цивилизация – выдумка для слабаков. Интриги – занятие трусов. Вы знаете, что в этом мире имеет значение – это сила, честь и мужество, и вы живете, подчиняясь строгому кодексу. Тот, кто не может постоять за себя в честном поединке, не заслуживает вашего уважения. Слабые годятся только на то, чтобы служить сильным.

Это не значит, что вы признаете только физическое насилие; вы можете быть существом умным, заботливым и милосердным. Но при этом вы терпеть не можете слабаков и негодных ублюдков, которые прячутся за красивыми словами и чужими телами. Титул ничего не значит, если он не был получен за личную доблесть или мудрость; клятва не имеет значения, если клянущийся не готов умереть ради ее исполнения. Что же касается соблазнов цивилизации, то вы считаете их пустой тратой времени. Что было хорошо для ваших предков, хорошо и для вас. В конце концов, человек всегда должен стойко переносить трудности и с честью смотреть в лицо врагу.

- Сила воли восстанавливается, если вам или вашему кодексу поведения удалось одержать убедительную победу над чересчур «цивилизованным» противником или ситуацией.

Нянюшка

Мы – хранители наших собратьев. Не важно, что рано или поздно ты можешь стать зверем – призыв «Любите друг друга, как я люблю вас» звучит в ваших ушах. Это не значит, что вы не можете убивать – Господь лишает жизни, кого хочет, и часто приказывает нам поступать так же, - но если вы видите, что кто-то попал в тяжелую ситуацию, то считаете своей священной обязанностью помочь ему.

Потребность заботиться о ком-то для Нянюшек не обязательно связана с религией. В конце концов, мир жесток, и забота о близких вам людях – это всего лишь проявление здравого смысла. Даже если вы отвергли наставления Церкви (или вообще никогда не были христианином), вы будете делать все возможное для того, чтобы уменьшить страдания окружающих. Иногда люди злоупотребляют вашей добротой, но для вас это – та цена, которую приходится платить за возможность быть самим собой. Может быть, для вас это единственный способ искупить свои грехи.

- помогая другому человеку (или вампиру) или жертвуя чем-либо ради блага окружающих, вы восстанавливаете Силу воли. Помощь может быть самой разнообразной: вы можете постучать по спине подавившегося человека или спасти бедолагу, за которым гонится толпа с факелами.

Поклонник

Вам ведома радость, о которой остальные могут только догадываться. Может быть, это религиозные переживания или просто умение радоваться жизни, другим недоступное. Возможно, вас влекут опасности битвы или восхищают работы древних мастеров. Чем бы ни были вы увлечены, вы сильны до тех пор, пока можете беспрепятственно наслаждаться предметом вашего увлечения. Когда у вас возникает возможность предаться любимому занятию, вы готовы забыть обо всем остальном. Кого-то это может раздражать, но вы-то знаете, что рано или поздно окружающие поймут вас и разделят вашу радость.

- Сила воли восстанавливается, когда вы придаетесь своему увлечению или же убеждаете другого персонажа в правильности своих взглядов. Соответственно, вы сильно переживаете и расстраиваетесь (и даже можете потерять единицу Силы воли), если о предмете вашего увлечения плохо отзываются или если он потерян для вас.

Дитя

Вы молоды, по духу или по годам, и окружающие ощущают потребность заботиться о вас. У такого положения есть как хорошие, так и плохие стороны: большинству людей импонирует энтузиазм юности, но при желании его легко использовать в своих целях и даже злоупотреблять им. Вы привлекательны и веселы, но часто впутываетесь в затруднительные ситуации. Юности, как известно, не хватает мудрости, и вы здесь – не исключение.

Следует отметить, что в средние века детство быстро заканчивалось: мальчики и девочки в восемь-десять лет начинали работать или усердно обучаться воинскому искусству. К детям редко относились со снисходительностью, свойственной нашему времени – потакание детским капризам было непозволительной роскошью. Своевольного ребенка ждало наказание, а чересчур жалостливого взрослого – осуждение. Поначалу юноша (или простачок) может пользоваться некоторыми поблажками, но если со временем он не повзрослеет и не научится брать на себя ответственность, его жизнь после смерти будет тяжела.

- Сила воли увеличивается, если вам удается заставить кого-то нянчиться с вами или есть вы достигли желаемой цели при помощи детских эмоций и уловок.

Защитник

Не все могут быть воинами. Вы – можете, и какое бы поле битвы вы ни выбрали – война, юриспруденция, медицина, религия, все, что угодно, - вы будете стремиться защищать тех, кто того достоин. Может быть, вы – защитник паломников на дороге в Дамаск, городской стражник или лекарь (или когда-то были ими). Возможно, вы получили свой титул, защищая вассалов, а не угождая лорду; возможно, подняли оружие, подчиняясь воле Господней. Какой бы ни была ваша биография, ваша задача в жизни – защищать своих подопечных. Кто-то защищает слабых, кто-то – трон.

- Сила воли восстанавливается, если вам удается защитить подопечного от какой-либо угрозы.

Фанатик

Вы одержимы делом, и именно эта одержимость ведет вас по жизни. Вся ваша страсть направлена на ваше дело, ради него вы готовы пожертвовать последней каплей крови. Иногда вы даже чувствуете себя виноватым, если были вынуждены отвлечься на что-нибудь другое. Нет ничего, что могло бы помешать вам и заставить вас свернуть с выбранного пути. Вы можете страдать, могут страдать те, кто окружает вас, но ради дела можно и потерпеть – цель оправдывает средства.

Такая преданность делу отличает вас от Поклонников, которые, если уж на то пошло, стремятся только к собственным удовольствиям. Вы можете ненавидеть свое дело, страшиться его, но все равно будете отдавать ему все свои силы. Кто сказал, что наша жизнь – это веселый праздник? До начала хроники игроку следует подробно описать, каким именно делом так увлечен его персонаж и как оно может повлиять на его поведение в течение игры.

- Сила воли восстанавливается, когда ваши действия способствуют вашему делу или же если вы жертвуете собой ради дела.

Щеголь

Жизнь без блеска – ничто. Пусть другие барахтаются в грязи и убогости – ваша жизнь будет полна великолепия, о котором поэты будут слагать стихи, а ваша любовь к роскоши войдет в пословицы.

Романтика – вот ваша суть; вы – трубадур, менестрель, прекрасная возлюбленная, лихой разбойник с большой дороги. Реальность может не соответствовать вашим ожиданиям, но вы все равно будете стремиться к идеалу. Окружающим ваше легкомыслие может не нравиться – вы оставляете за собой разбитые сердца и слишком ветрены, на их вкус, - но чужие несчастья не могут обеспокоить вас. Если люди не готовы рисковать, чтобы хорошо прожить жизнь, то и черт с ними. Когда вы встретите Дьявола (а вас уверяли, что рано или поздно вы встретитесь),

вы поприветствуете его со всем возможным изяществом и пожмете ему руку.

- Сила воли восстанавливается, когда вам удается одержать очередную победу – в любви, в делах или на поле битвы, - не потеряв при этом изящества и галантности, или же если вы слышите хвалебные рассказы о своих деяниях.

Новатор

Всегда есть лучший способ достичь цели, и вы этот способ найдете.

Изобретатели, торговцы, философы и стратеги – вот примеры людей вашего типа. Вы – первооткрыватель, провидец, критик, который никогда не бывает полностью доволен, даже в тех случаях, когда все кажется совершенным. Традиции для вас – это узда, сдерживающая воображение. Что бы вы ни делали, вы стремитесь к лучшему, к новому и неизведанному.

- Сила воли восстанавливается, когда вам удается найти новый – успешный - способ выполнения того или иного задания. Яркие

достижения дают больше уверенности, чем простые улучшения, и поэтому приносят больше единиц Силы воли.

Шут

Мир полон боли, но есть у него и светлые стороны. Люди сходят с ума, если им не над чем смеяться. Вы и есть объект их смеха – дурак, клоун или комик, вечно пытающийся с юмором смотреть на все происходящее. Вы ненавидите горе и боль и постоянно пытаетесь отвлечь окружающих от мрачных сторон жизни. Большинство людей из-за этого считают вас идиотом, но вы знаете, что выбрали правильный путь. Порою вы готовы на все, чтобы забыть о существовании боли – вам как одному из Проклятых есть о чем сожалеть. Чувство юмора может быть разным – от остроумной сатиры до откровенной пошлости, но не все ли равно, если окружающие перестают хандрить? Иногда вы действуете людям на нервы… но смех всегда заставляет вас чувствовать себя лучше, пусть и ненамного.

- Сила воли восстанавливается, если вам удается своими шутками поднять настроение окружающим, в особенности если в процессе вы смогли забыть о собственных страданиях.

Судья

Вы – куратор, арбитр, посредник и миротворец, всегда стремящийся изменить ситуацию к лучшему. Вы гордитесь своей рациональностью, справедливостью и склонностью к дедукции. Истина – вот ваш идеал, и вы понимаете, как трудно его достичь. Поэтому вы цените справедливость, ведь справедливость – путь к истине.

Для вас люди – это ресурсы, хотя порой их использование затруднено. Вы ненавидите неопределенность и споры и избегаете догматизма. Честность, мудрость и логика – вот ваши преимущества; люди уважают ваше мнение. Иногда Судьи становятся хорошими лидерами, хотя им не хватает дальновидности, из-за чего они часто сохраняют status quo вместо того, чтобы искать выход из ситуации.

- Сила воли восстанавливается, когда вам удается найти истину среди нагромождений лжи, или же когда вам удается убедить спорщиков согласиться с вашим мнением.

Одиночка

Вы всегда одиноки, даже среди толпы. Вы – путешественник, охотник и волк-одиночка; может быть, вы странствуете от города к городу, нанимаясь на службу или зарабатывая себе на жизнь игрой; может быть, вы просто не желаете ни во что вмешиваться, пока еще можно игнорировать все, что происходит в мире.

Одиночество для вас – это не судьба, это удовольствие. Хотя

окружающие могут считать, что вам одиноко, что вас все покинули и позабыли, на самом деле вы всего лишь предпочитаете свое общество обществу других людей. Причин тому может быть множество: вы не понимаете людей, вы слишком хорошо их понимаете, люди вас не любят, люди любят вас слишком сильно, ваши мысли для вас более важны, чем люди. Причины вашего одиночества – ваше личное дело.

- Когда вам удается выполнить в одиночку важное задание и тем самым помочь группе в целом, ваша Сила воли восстанавливается в соответствии со сложностью и важностью выполненного задания.

Чудовище

Где есть свет, есть и тьма. Вы и есть та тень, тот зверь, что по воле Господа совершает злые деяния. Ваше Становление оборвало все узы, что когда-то связывали вас с человечеством (по крайней мере, вы так думаете), так зачем вам беспокоиться о человечности своих поступков. В другие времена вы стали бы членом Шабаша, но сейчас вы тот, кто вы есть – чудовище в ночи.

Тьма имеет много форм. Зло может быть тонким, как ядовитая клевета, или сокрушительным, как молот Голиафа. Если над вами пытаются взять верх ваши лучшие инстинкты – а они у вас сохранились, - вы боретесь с ними, чтобы никто не смог воспользоваться вашей слабостью. Адский огонь, без сомнения, ожидающий вас после окончательной смерти, порою вызывает в вас ужас, но в глазах окружающих вы – монстр, несущий смерть и разрушения, предатель, слуга Дьявола, но и орудие Господней воли.

- Дурные деяния восстанавливают вашу Силу воли, если они соответствуют намерениям Господа. Если вы считаете себя Искусителем, Сила воли увеличится, если вам удастся завлечь слабого человека в бездну зла. Вы разрушаете мечты? Тогда ваша Сила воли возрастает, когда вы лишаете человека его веры. Выберите себе судьбу и следуйте ей.

Кающийся грешник

Вы знаете, что вы грешили, каждый встречный священник обвиняет вас, каждая мечта вновь и вновь раскрывает глубины порочности, сокрытые в вашей душе. Не важно, насколько невинны и безупречны ваши поступки. Вы знаете, что Человек порочен в глазах Господа, а уж Каиниты – тем более. Зная это, вы пытаетесь при любой возможности искупить свои грехи.

Вампир с таким Характером – интересное создание; он знает свое место в жизни, но при этом сожалеет о своих поступках и сделанном выборе. Предназначение и свобода в эту эпоху стали популярными темами для споров; с одной стороны, человечество считается скопищем нечистот и грешников, обреченных на погибель и живущих лишь по

милости Божьей. С другой стороны, Господь вынесет свой окончательный приговор, основываясь на деяниях человека на протяжении всей его жизни. Вы знаете, что оба эти взгляда в чем-то верны, и пытаетесь искупить совершенные в посмертии грехи через благотворительность, самоотречение или даже служение Церкви.

- Сила воли восстанавливается, если вы чувствуете, что вам удалось искупить недавно совершенные грехи. Что бы вы ни делали, значимость ваших действий всегда соотносится с величиной проступков – чем тяжелее грех, тем больше должно быть искупление. Разумеется, вампиру сложно не грешить, и новые прегрешения становятся для вас источником страданий.

Мятежник

Устоявшийся порядок – ложь. Вкусы испорчены, Церковь погрязла в коррупции, властители жируют за счет чужого труда. Может быть, ваш единственный сын был убит пьяным дворянином, может быть, лакей какого-нибудь принца изнасиловал вашу жену. Возможно, вы просто устали от постоянного хождения по краю или не желаете больше делиться всем, чем владеете, с теми, кто этого не заслужил. В любом случае, вы ненавидите власть и готовы на все, чтобы свергнуть ее.

Это опасный Характер для персонажа: даже самые свободные группы не слишком поощряют нонконформизм. Тем не менее, вы понимаете ненависть, которая движет Мятежником. Вы можете действовать исподтишка и держать при себе свои эмоции, но всеми вашими действиями и эмоциями управляет ненависть к существующему порядку.

- Сила воли восстанавливается, если Мятежнику удается тем или иным способом навредить ненавидимой им власти. Этой «властью» может быть Церковь, местный лорд, современная мода или общество Каинитов.

Сорвиголова

Вы – вот все, что имеет значение. Каждый человек должен сам о себе заботиться, а если ваши действия кому-то мешают, то это не ваши проблемы. Если бы окружающие были сильнее, они, возможно, смогли бы наслаждаться жизнью (пусть и после смерти) точно так же, как это делаете вы. Это не значит, что вы – отъявленный хулиган, вовсе нет. Просто вы склонны к самолюбованию и эгоцентризму. Вам не нужно верховодить, но будь вы прокляты, если позволите управлять собой!

Сорвиголовы гордятся своей самодостаточностью. Вы можете быть вором, странствующим рыцарем, бродягой или проституткой. В любом случае, окружающие презирают вас за то, что вы не следуете привычным для них правилам. Однако вам все равно – вы принимаете близко к сердцу только свои собственные интересы. Никому не

позволено руководить вами.

- Сила воли восстанавливается, когда ваше себялюбие позволяет вам достичь определенных целей, в особенности если для этого вам не понадобилось рисковать собой или следовать чужим распоряжениям.

Стоик

Что бы ни случилось, вы выживете. Вы можете преодолеть любые трудности, претерпеть, восстать из пепла, прорваться через любые препятствия. Не важно, путешествуете вы в группе или в одиночку, – ваша основная задача сводится к самосохранению. Когда обстоятельства складываются плохо для вас, вы начинаете действовать. Никогда не считай себя погибшим и никогда не сдавайся – что бы ни случилось. Ничто не злит вас больше, чем человек, не стремящийся к лучшей доле, но покорно сносящий все удары судьбы. Ваша задача - добиться желаемого. Не важно, есть ли у вас шансы на победу; вы все равно будете бороться. Ко из воинов может сказать о себе такое?

- Сила воли восстанавливается, ели вам удается выбраться из запутанной ситуации при помощи собственной хитрости и настойчивости или научить других действовать таким образом.

Тиран

Правильно поступаете только вы. Если вы поручаете какое-нибудь дело другому человеку, но обязательно все испортит. Поэтому вам приходится присматривать за теми, о ком вы заботитесь, и при первой же возможности брать руководство делами в свои руки. Возможно, до Становления вы были кабатчиком или рыцарем, чьи оруженосцы не соответствовали идеалам рыцарства. Может быть, вы следите за гулями так, как когда-то следили за слугами у себя в поместье. Вы всегда заботитесь о том, чтобы никто не мог помешать вам. За это люди вас не любят, но, по крайней мере, все дела будут сделаны в срок и без ошибок.

- Сила воли восстанавливается, когда вам удается при помощи упрямства, влияния и внимания к деталям выполнить какое-нибудь задание.

Пути

> Удобные, пологие, тенистые тропы… это не пути истинной добродетели. Ее путь труден и тернист.
>
> *- Эссе, Мишель Монтень*[3]

Внутренний зверь – жестокий владыка. Не важно, насколько

сострадателен и добродетелен человек, – Становление наполняет его страстями и инстинктами, неведомыми смертным. Следовательно, дитя Каина должен дисциплинировать себя, соблюдать некий кодекс, позволяющий ему держать Зверя в узде. Пути представляют собой систему взглядов, позволяющих Каиниту контролировать себя. Некоторые из них, как, например, Путь Человечности, - это прямое отражение человеческой натуры вампира. Другие, например, Путь Крови, принятый у Ассамитов, - это набор моральных заповедей, давным-давно разработанный старейшинами с определенным складом ума. Вне зависимости от происхождения, Путь – это единственное, что связывает вампира с его сознанием и эмоциями. Если он оступится, идя по Пути, внутренний Зверь возьмет над ним верх.

Многие вампиры вовсе не считают, что они идут по какому-то «Пути» или вообще стремятся к самосовершенствованию. Их этические нормы только с большой натяжкой можно соотнести с одним из восьми признанных Путей (см. описание). На самом деле Путей больше, но эти восемь наиболее распространены среди европейских Каинитов. Мы советует игрокам выбрать один из них, а не изобретать свой собственный Путь. Эти Пути, как показывает опыт, позволяют эффективно противостоять Зверю и не скатываться к безумию. Разумеется, мастер может добавить Путь по своему выбору, если считает, что это позволит заполнить пробелы в хронике. Но он должен быть уверен, что новый Путь будет надежно удерживать Зверя. Хроника, в которой игрокам не приходится делать броски на Добродетель, будет, несомненно, скучнее хроники, в которой персонажам угрожает полное разложение личности.

Путь Зверя

Также называемый *Via Bestiae*, Путь Зверя больше опирается на инстинкты, чем на все остальное. Те, кто идет по нему, ведут себя как звери, но не злоупотребляют этим. Как заметил древний Гангрел Килок, «собака на длинном поводке кусаться почем зря не будет». Некоторые Гангрел обучают этому Пути своих отпрысков; так поступают и представители других кланов, но чаще всего Путь Зверя принимается без указаний и подсказок со стороны.

Самую большую опасность для тех, кто следует этому Пути, представляют дикие места. Люпины нападают на вампиров, осмелившихся покинуть города, и мало кому из Каинитов под силу победить стаю оборотней или ускользнуть от них. Вампиры на Пути Зверя, старающиеся избегать городов, постоянно рискуют повстречаться с Люпинами или кем-нибудь похуже.

Вампир на этом Пути должен быть умным и полагаться на инстинкты. Он должен действовать без колебаний, но не подвергать без нужды опасности себя и свои владения. Он не будет охотиться ради развлечения, не будет почем зря пытать врагов, но порвет глотку

любому, кто покусится на его жизнь. Он избегает контактов с городами и людскими изобретениями. Чтобы выжить, ему приходится контролировать свое безумие и страхи. Став зверем, он не позволяет себе превратиться в чудовище.

В случае необходимости вампиры, идущие по Via Bestiae, могут быть вполне цивилизованными и урбанизированными. Но большинство из них предпочитают свой простой и понятный моральный кодекс ухищрениям более «продвинутых» собратьев.

Пути Зверя соответствуют Добродетели Убежденности и Инстинкта.

Путь Крови

Загадочные Ассамиты соблюдают свой собственный моральный кодекс, завещанный им основателем клана. На латыни название этого Пути звучит как *Via Sanguinius*, или же Путь Крови. Если бы вампиры Запада узнали тайны этого таинственного учения, они, без сомнения, попытались бы уничтожить его носителей.

Учение Пути Крови передается только тем Ассамитам, кто доказал свою преданность клану и собратьям. Оно гласит, что все дети Хаина (Каина) суть проклятые создания, все до единого, за исключением потомства Хакима, которого на западе называют Ассамом. Хаким завещал своим потомкам вести войну с Каинитами, чтобы уничтожить проклятие. Следовательно, истинные Ассамиты убивают вампиров других кланов и питаются их кровью. Следуя учению Пути Крови, можно достичь просветления.

Ассамиты на Пути Крови (запрещено знакомить с этим учением представителей других кланов) соблюдают строгий кодекс. Они должны следовать заветам Хакима и стремиться к знаниям, которые помогут им в их битве. Чтобы укрепить свой клан, они должны забрать у вампиров как можно больше крови. Им нужно держаться подальше от порождений Хаина, если только крайняя необходимость не вынуждает их к сближению, и хранить чистоту души, не позволяя мерзости Каинитов запятнать ее. Наконец, вампиры Via Sanguinius верят в честь и самоограничение. Они должны всеми силами сопротивляться Зверю и обращаться со смертными справедливо и достойно.

Появление западных армий, идущих к Иерусалиму, разозлило Ассамитов. Поэтому все больше и больше «сарацин» присоединяется к Пути Крови сразу после Становления. Эти фанатичные воины верят, что их давние враги наконец решились показать свое истинное лицо. Вот-вот начнется настоящая война.

Ассамиты не избегают кровопролития, если их к этому вынуждают обстоятельства, но они всегда помнят о чести и достоинстве. Пути Крови соответствуют Добродетели Убежденности и Самоконтроля.

Путь Рыцаря

Среди людей той эпохи весьма популярны идеи рыцарства и куртуазные манеры; вампиры тоже практикуют свой собственный рыцарский кодекс. Путь Рыцаря более формален, чем остальные Пути, он строго придерживается раз и навсегда объявленных принципов и передается от сира к отпрыску и от князя к вассалу, вне зависимости от того, в какой стране они проживают.

Последователи этого Пути считают, что они тесно связаны с Каином и поэтому должны соответствовать более высоким стандартам, чем окружающие. Становление дает большую силу, но одновременно накладывает ответственность, отраженную в правилах поведения. Эти вампиры надеются, что их поведение послужит примером для остальных Каинитов и тем самым возвеличит их в глазах Господа и Каина.

Ценности *Via Equitum* схожи с понятиями, распространившимися в более позднее время. Превыше всего ценятся честь и благородство характера: Каинит, лишенный этих качеств, представляет собой жалкое зрелище. Нужно уважать своего сюзерена и владыку, ни в коем случае не пренебрегая своим долгом по отношению к нему. Удовольствия и личные нужды должны стоять на втором месте. Если они противоречат Пути, то следует без разговоров отказаться от них – Путь важнее. Клятвы даются не затем, чтобы их нарушать; клятвы нужно исполнять, и горе тому Каиниту, кто не сделает этого. Нужно оказывать помощь и поддержку слабым и нуждающимся. Люди считаются чем-то вроде благородных животных, наподобие лесных оленей. Поэтому с ними нужно обращаться честно, в случае нужды помогать им, но при этом не забывать, что они – низшие существа. В конце концов, никто не чувствует себя обязанным обращаться с охотничьей собакой как с равным созданием.

Путь Рыцаря учит Добродетелям Совести и Самоконтроля.

Путь Дьявола

Многие Каиниты верят, что Становление неизбежно накладывает на них проклятие. Некоторые из них делают из этого вывод, что, превратившись в вампиров, они стали слугами Дьявола (или просто злых сил). По их мнению, быть вампиром значит сеять зло на Земле. Если они откажутся выполнять эту дьявольскую работу, они в конце концов будут наказаны за пренебрежение своими обязанностями. Эти отчаявшиеся вампиры следуют Пути Дьявола – *Via Diabolis* .

Сама природа вампиров заставляет поверить, что они были созданы для того, чтобы творить зло. Ведь в охоте на невинных людей нет никакой особой доблести. Кроме того, зло должно быть присуще бессмертным, которые лишены милости Неба. Следует отметить, что последователи Пути Дьявола редко относятся к добру и святости с

ненавистью. Они просто верят, что они, став вампирами, должны изо всех сил противостоять силам добра.

Вампиры на Пути Дьявола часто испытывают трудности при общении с другими вампирами. Для них Каинит, исповедующий идеологию, отличную от их учения, или искренне заблуждается, или врет. В любом случае дети Дьявола не могут доверять другим вампирам. Отсюда следует, что ни один здравомыслящий вампир, следующий по другому Пути, не станет относиться к ним с доверием. Путь Дьявола – это путь одиночества. К счастью (или несчастью), по этому Пути идут и другие…

Вампиры на Пути Дьявола пытаются получить от жизни как можно больше удовольствия, часто – за счет своих идеологических противников. Они стараются не проявлять милосердия и сострадания, так как эти качества противоречат их принципам. Они убивают, когда считают нужным, и создают новых вампиров, когда им того захочется (им же нужно увеличивать количество зла на земле. Такая уж у них работа). Они доверяют только тем вампирам, которые открыто соглашаются с их взглядами. Кроме того, они избегают любых контактов со священниками, их извечными врагами.

Внимание: персонажи, следующие по этому пути, могут разрушить сюжет хроники. Игрок, желающий отыгрывать вампира, который идет по Пути Дьявола, должен обсудить свой выбор с мастером и остальными членами группы. Если все согласятся, игра может стать очень напряженной и интересной, но при этом не стоит забывать о чувствах своих товарищей.

Каиниты на Пути Дьявола уважают жестокость и излишества. Среди Добродетелей они практикуют Убежденность и Инстинкт.

Путь Небес

Пытаясь примириться с полученным бессмертием, понять, зачем Господь создал таких существ, как они, некоторые вампиры приходят к одному из двух заключений: они или обязаны своим существованием Дьяволу, и должны служить ему, или же являются частью Господнего замысла и должны следовать Его воле.

Многие из второй группы, стараясь найти цель для применения своих чудовищных возможностей, становятся на Путь Небес, *Via Caeli*. Они верят, что вампиры созданы Господом, чтобы стать Его карающими ангелами. Грешники, убийцы, мерзкие ведьмы, богопротивные чудовища падут от рук детей Каина.

Нужно отметить, что не все из этих вампиров верят в легенды о происхождении от Каина. Многие из них даже не христиане. Единственное, что их объединяет, - это вера в некую цель или вселенский замысел, цель, которая подразумевает наличие

сверхъестественных сил, уничтожающих зло и жестокость. Христиане, иудеи, язычники, даже мусульмане – всех их можно встретить на Пути Небес. Увы, но они не всегда могут договориться друг с другом…

Каиниты на Пути Небес убивают без удовольствия и жалости. Их обычные жертвы – убийцы, и хотя порой они убивают тех, чьи грехи не так уж велики (воров, еретиков, развратников), они верят, что поступают правильно. Бог повелел им расправиться грешниками и преступниками любыми удобными методами. Они прокляты за свои деяния – но их деяния приносят благо людям. Они считают себя мучениками, жертвующими не только свои тела, но и души ради защиты добродетелей.

Эти вампиры наказывают преступников, в особенности тех, которым удалось избежать человеческого правосудия. Они знают, что невинность надо защищать от злодеев, желающих вовлечь ее в бездну греха, а в случае необходимости – и от себя самих. Каждому грешнику надо предоставить возможность изменить образ жизни, если же он откажется, его ждет смерть. Вампиры на этом Пути питаются кровью благочестивых и праведных людей только в том случае, если получают на это разрешение. Вокруг достаточно пищи, так что нет необходимости охотится на тех, кого возлюбил Господь. В особенности они презирают Сеттитов и Ваали; ради того, чтобы принести одному из этих монстров окончательную смерть, они готовы преодолеть любые расстояния.

На этом Пути поддерживаются Добродетели Совести и Самоконтроля.

Путь Человечности

Кого-то этому Пути обучают старшие собратья, кто-то воспринимает его инстинктивно. Те, кто следует по *Via Humanitatis*, - называют они его так или нет, - стараются сохранить свои человеческие эмоции. Эти вампиры по-прежнему считают себя людьми, а не непонятными монстрами. Они понимают, что тоже могут пасть жертвой Зверя, но готовы сражаться с ним, используя правила и понятия смертных.

Путь Человечности подразумевает наличие определенных моральных принципов. Он призывает просто действовать как человек, потому что убийца – тоже человек. Это учение признает, что человечество обладает определенным потенциалом добра и милосердия, и поощряет соответствующее поведение. Каиниты, далеко продвинувшиеся по этому Пути, стараются быть справедливыми, сострадательными и честными. Но среди них есть и яростные воины, прославившиеся среди детей Каина. Трудно найти равновесие между необходимостью и добродетелью.

Via Humanitatis не имеет формализованного этического кодекса. В целом его последователи должны воздерживаться от жестокости и извращений. Они не должны убивать без крайней необходимости и

должны уважать права других существ. Им нужно заботиться о благосостоянии людей, точно так же, как и о благосостоянии своих собратьев. Основной принцип этого Пути нашел свое отражение во множестве религий и философских систем: поступай с другими так, как ты хочешь, чтобы поступали с тобой.

Путь Человечности можно понимать по-разному: в средние века у людей были самые разнообразные моральные ценности. Часто игроки и мастер интерпретируют этот Путь в соответствии с собственными взглядами и понятиями. Такой подход полностью оправдан, к тому же он позволяет вам изучить собственную систему ценностей в безопасной обстановке.

Путь Человечности, поощряющий благотворительность и умеренность, практикует Добродетели Совести и Самоконтроля.

Путь Парадокса

Мало кто до конца понимает игры Равнос, этих жуликов и трюкачей. Чужакам неведомы заветы *Via Paradocis* – Пути Парадокса. Те же, кто постиг его учение, понимают, что посмертие – это лишь сон, а живые существа – иллюзии.

Путь Парадокса учит, что все сущее изменчиво и податливо. Нет ничего постоянного и настоящего, все, что окружает нас, неосязаемо и бесплотно. Равнос называют эту неощутимую материю «майя» (*weig*). В своем обычном состоянии майя течет от существа к существу, от предмета к предмету, создавая и уничтожая их. В одно мгновение предмет может быть полностью заполнен майя, в следующее мгновение – практически пуст; таковы перемены, таково все сущее.

Согласно понятиям Равнос, Патриархи – это существа, которые были до краев наполнены энергией майя, но так и не смогли понять этого. Они пытались придать реальности застывшие формы, которые позволили бы им сохранить внезапно приобретенное могущество. Для этого они тратили энергию майя, переливая ее в созданные своим воображением образы. Так появились другие вампиры.

Разумеется, Патриархи надеются со временем вернуть себе растраченную энергию. В одну из ночей – ночь Геенны, или Потопа, - 12 Патриархов, действуя совместно и вытягивая силы из своих потомков, хотят навсегда обратить вселенную в бесцветное, застывшее место, которое соответствует их идеалам. Только потомки тринадцатого существа, наполненного майя, Равнос, знают об этом плане. Основатель клана Равнос решил бороться с Патриархами по их собственным правилам и создал клан, который мог бы помочь ему. Вампиры на Пути Парадокса верят, что основатель клана пришел в этот мир только ради того, чтобы дурачить своих собратьев.

Равнос, следующие по Пути, стараются изменить реальность Патриархов. Для этого они учатся использовать наполняющую их энергию майя для создания меняющих реальность эффектов. На низком уровне силы эти эффекты – всего лишь иллюзия, но чем сильнее становится Равнос, тем большую устойчивость и потенциал приобретают его создания. Они тоже стремятся изменить восприятие реальности у окружающих, часто прибегая для этого к обману и воровству.

В конце концов вся энергия майя должна быть выброшена в пустоту. Равнос, далеко продвинувшиеся по Пути, всячески стремятся к этому. Он ищут предметы, наполненные майя – «магические» амулеты, фетиши Люпинов и тому подобное – и уничтожают их. Самые могущественные из последователей этого Пути ищут вампиров, наполненных большим количеством майя – вампиров ранних поколений – и тоже пытаются их уничтожить.

Вампиры на этом Пути понимают, что реальность будет такой, какой ты ее представишь. Они пытаются изменить окружающий их мир к лучшему, считая, что только хаос и изменения в нем не являются иллюзией. Чем сильнее изменится реальность к той ночи, когда ей должны будут придать новую форму, тем сильнее будет замешательство Патриархов и тем больше вероятности, что мир изменится к лучшему. Поэтому Равнос обманывают, дурят и унижают других вампиров, в особенности тех, кто питает почтение к Патриархам. Это сбивает с толку древних и одновременно развлекает самих Равнос.

Вампиры на Пути Парадокса поддерживают Добродетели Убежденности и Самоконтроля.

Путь Тифона

Последователи Сета соблюдают моральный кодекс, передаваемый от сира к отпрыску еще со времен самого великого Сета. Хотя некоторые представители клана следуют другим учениям, наиболее склонные к злу Сеттиты придерживаются принципов мрачного Пути Тифона. Для них делом жизни является распространение ненависти, боли, грехов и лжи. Подобные мерзости – это не просто средство, но и конечная цель.

Там, где в дело вступают последователи Пути Тифона, все теряет смысл. Они отказываются от самоконтроля, позволяющего избежать ужасов окружающего мира. Вместо этого они потакают всем своим слабостям и охотно погружаются во все мерзости окружающей действительности. Только так можно понять зло, и только поняв зло, можно очиститься от него и поставить себе на службу. Истинное счастье – такое мимолетное – достигается только тогда, когда ты полностью поддаешься своим самым диким желаниям. Прежде чем распрощаться с жизнью и перейти к посмертному существованию, надо понять, где ты находишься.

Путь Тифона больше похож на религию, чем на философское учение. Поговаривают, что его последователи поклоняются разным сущностям – возможно, персонифицированным грехам, - устраивая кровавые возлияния и принося жертвы. Такое поклонение, как считается, может привести к мистическим озарениям.

Вампиры на этом Пути стремятся по всему миру распространить войны, болезни, бедность, порок, загнивание и страх. Изучая подобные явления и способствуя их распространению, Тифониты надеются понять истинный смысл земной жизни и смерти. В средневековом мире им сопутствует успех.

Поначалу последователи Пути проверяют свои принципы на других; затем, по мере продвижения и постижения мистического опыта, они начинают применять их к себе. Среди продвинутых Тифонитов распространены самобичевание, самоуничижение и прочие мазохистские практики. Только полное усмирение плоти позволяет преступить все земные ограничения, а бессмертную плоть не так-то легко усмирить.

Ходят слухи, что Сеттиты, достигшие высших (низших?) уровней своего Пути, настолько ослаблены внешней и внутренней нечистотой, что уже не могут существовать в мире смертных. Они порывают все связи с физическим миром, становясь своеобразным воплощением разложения. Эти раздувшиеся, воняющие сгустки плоти обитают в самых глубоких храмах Сеттитов, где они гниют и посылают вот тьму дикие проклятия.

Последователи *Via Typhonis* отрицают идеалы чистоты и духовного развития, распространенные среди смертных. Только разложение – погружение во всевозможные мерзости, пороки и излишества – позволяет добиться просветления. В слабости таится величайшая сила. Они отказываются бороться с неизбежным угасанием. Окружающие должны видеть, что они из себя представляют, и принимать их такими. Когда выпадает такая возможность, они экспериментируют над смертными, изучая возможные уродства и извращения. Они всеми силами пытаются отвратить людей от искупления грехов, не желая, чтобы смертные становились лучше и чище.

Путь Змей поощряет страдания и чрезмерность; поэтому Тифониты практикуют Добродетели Инстинкта и Убежденности.

Атрибуты

Специализации

Для каждого Атрибута и Способности со значением выше четырех игрок может выбрать специализацию. Специализация – это определенный вид деятельности, в котором персонаж отличается особыми умениями. Например, он может хорошо разбираться в музыке и подбирать мелодии, но лучше всего у него получается играть на лютне.

Специализация позволяет игроку перебрасывать «десятки» в том случае, когда действие напрямую связано с этой специализацией. Игрок, у которого при броске на успешность действия выпали «десятки», может перебросить кубик на успех за каждую полученную «десятку».

Физические Атрибуты

Эти значения характеризуют силу, ловкость и выносливость персонажа, они являются первичными для персонажей, ориентированных на действие. Физические характеристики описывают слабые и сильные стороны тела персонажа.

Сила

Эта характеристика описывает физическую силу персонажа – его способность поднимать и нести груз и наносить физические повреждения. Человек с высоким значением Силы обычно крупнее

человека с низким значением. Разумеется, существуют и исключения.

Сила используется, когда надо поднять, перенести, толкнуть, бросить или сломать что-то. При сражении на холодном (фехтовальном) оружии значение Силы добавляется к запасу бросков на повреждение. Сила также учитывается при прыжках.

Специализации: крепкая хватка, широкие плечи, бугрящиеся бицепсы, жилистость, каменные кулаки.

* **- плохо**: вы можете поднять до 40 фунтов[4]

** **- средне**: вы можете поднять до 100 фунтов

*** **- хорошо**: вы можете поднять до 250 фунтов

**** **- превосходно**: вы можете поднять до 400 фунтов

***** **- невероятно**: вы можете поднять до 650 фунтов

***** * **- сверхъестественно**: вы можете поднять до 800 фунтов.

Ловкость

Эта характеристика описывает общие физические возможности – скорость, быстроту и подвижность. Она отражает способность персонажа к точным движениям и аккуратному обращению с предметами. Ловкость подразумевает хорошую координацию, развитую мелкую моторику, скорость реакции, отличные рефлексы и плавность движений.

Специализации: кошачьи рефлексы, быстрота, устойчивость, легкое касание.

* **- плохо**: вы достаточно неуклюжи и стараетесь держаться подальше от острых предметов

** **- средне**: вы можете споткнуться о собственные ботинки

*** **- хорошо**: у вас имеется определенный потенциал и склонность к атлетизму

**** **- превосходно**: вы можете жонглировать пятью ножами.

***** **- невероятно**: вы можете жонглировать пятью ножами вслепую

***** * **- сверхъестественно:** ваши руки напоминают разящих змей.

Выносливость

Выносливость характеризует общее физическое здоровье и невосприимчивость к боли; она определяет способность персонажа к длительным нагрузкам и физическим испытаниям (в том числе и страданиям). Выносливость – это умение переносить трудности, как физические, так и моральные, и одна из ее составляющих частей – ваша воля к жизни.

Специализации: неутомимость, терпеливость, упорство, настойчивость, упрямство.

*** - плохо**: вы отличаетесь слабым телосложением и часто болеете

**** - средне**: у вас довольно хорошее здоровье

***** - хорошо**: вы в отличной форме и, скорее всего, отличаетесь усердием в работе.

****** - превосходно**: вы можете сражаться часами

******* - невероятно**: вы можете переплыть Ла-Манш

******* * - сверхъестественно:** вы отличаетесь выносливостью дикого животного.

Социальные Атрибуты

Социальные атрибуты описывают внешность, обаяние и знание человеческих типов мышления. Ваши социальные характеристики влияют на первое производимое вами впечатление, способность к руководству и природу взаимоотношений с окружающими.

Обаяние

Обаяние определяет вашу способность привлекать и заинтересовывать других людей. Оно используется, когда надо склонить кого-то на свою сторону или вызвать в другом человеке доверие. Эта характеристика свойственна скорее харизматической личности, чем искусному манипулятору. Она складывается из вашей внешности, очарования и умения влиять на других. Обаяние отражает вашу способность убедить других в том, что вам можно верить.

Специализации: очарование, красноречие, отзывчивость, увлекательность, внушительность, вдохновение.

*** - плохо**: окружающие вас избегают

**** - средне**: вы довольно милы

*** - **хорошо**: люди доверяют вам и верят в вас.

**** - **превосходно**: что-то привлекает к вам людей

***** - **невероятно**: вы можете возглавить нацию

***** * - **сверхъестественно:** даже незнакомцы готовы жить и умереть ради вас.

Манипулирование

Эта характеристика отражает вашу способность к активному самовыражению, в частности, в тех случаях, когда вы хотите заставить кого-то выполнить какое-нибудь действие. Она важна в тех случаях, когда вам нужно напрямую повлиять на человека. Манипулирование нужно для обмана, надувательства, блефа, использования хитрости и убеждения. Но помните: вы можете эффективно манипулировать незнакомцами, знающие вас люди редко поддаются на ваши уловки.

Манипулирование используется во всех случаях, когда вы пытаетесь исподтишка повлиять на человека или изменить его мнение. Не важно, любит вас этот человек или нет (хотя его отношение к вам может повлиять на сложность действия).

Если манипулирование вам не удается и ваш оппонент понимает, что вы пытались сделать (в случае провального броска), он может сильно рассердиться. Людьми постоянно кто-то манипулирует, но обычно они этого не замечают. Но если все же ваши уловки привлекают их внимание, они становятся просто невыносимыми. Манипулирование помогает достичь желаемых результатов, но порою связано с риском. Персонажи с высоким значением Манипулирования не пользуются полным доверием со стороны близких им людей.

Специализации: бойкость, выразительность, хитрость, убедительность, льстивость.

* - **плохо**: вы кое-как можете выразить свои мысли

** - **средне**: люди могут поверить вам

*** - **хорошо**: вы успешно торгуетесь с большинством торговцев

**** - **превосходно**: ваши таланты привели вас ко двору короля

***** - **невероятно**: вы стоите за троном и обладаете немалым влиянием

***** * - **сверхъестественно:** в хитрости вы не уступаете самому Дьяволу.

Внешность

Эта характеристика описывает вашу привлекательность и впечатление, производимое вашим внешним видом. Высокое значение этого показателя вовсе не обязательно означает красоту; скорее, оно указывает на то, что что-то в вашей внешности может привлечь людей. Внешность подразумевает не только физическую привлекательность, но и жестикуляцию, осанку, выразительность. Этот Атрибут показывает, насколько вы привлекательны и интересны для окружающих.

Внешность очень важна в любой ситуации, когда нельзя обменяться словами. Она важнее, чем вам может показаться: наше мнение о других людях сильно зависит от того, как они выглядят, даже если мы и отличаемся широтой взглядов.

Мастер часто учитывает Внешность, принимая решение о первом впечатлении, произведенном вашим персонажем на окружающих. Поэтому она влияет на все броски, учитывающие социальное взаимодействие с тем или иным персонажем хроники (в некоторых случаях значение этого Атрибута определяет максимальное количество успешных баллов, которые могут быть получены при броске; поэтому у уродливого персонажа меньше шансов успешно выполнить то или иное действие).

Специализации: смелое поведение, соблазнительность, потрясающая внешность, сексуальность.

*** - плохо**: окружающие относятся к вам враждебно

**** - средне**: обычно вас игнорируют, поэтому вы можете легко затеряться в толпе

***** - хорошо**: у вас приятная внешность, и люди хорошо относятся к вам

****** - превосходно**: ваша красота выгодно отличает вас от остальных людей и вызывает в них уважение

******* - невероятно**: люди или поклоняются вам, или отчаянно завидуют, или стараются окружить вас заботой

******* * - сверхъестественно:** такое красивое существо просто не может быть порождением этого мира.

Ментальные Атрибуты

Ментальные Атрибуты отражают умственные способности вашего персонажа, характеризуют такие его качества, как память, восприятие, способность обучаться и размышлять.

Восприятие

Эта характеристика отражает вашу способность осознавать окружающий мир. Восприятие может использоваться сознательно – например, в тех случаях, когда персонаж что-то ищет, - чаще всего оно срабатывает инстинктивно – персонаж просто замечает что-то. Можно сказать, что восприятие – это умение чувствовать мир, открытость, свойственная детям (для которых мир бесконечен и полон тайн) и редко встречающаяся среди людей зрелых.

Восприятие используется, когда надо решить, хватит ли вам проницательности для понимания определенного явления или концепции. От него зависит ваша способность находить засады, понимать подтекст чужих высказываний и определять оттенки красок на картине.

Специализации: проницательность, внимательность, настороженность, острое зрение.

*** - плохо**: вы замечаете только то, что бросается в глаза

**** - средне**: вы не замечаете, что вас окружает множество неявных связей

***** - хорошо**: вы понимаете настроение и характеры людей

****** - превосходно**: вы осознаете все нюансы происходящих вокруг событий

***** - **невероятно**: вы можете найти иголку в стоге сена

***** * - **сверхъестественно:** вы замечаете вещи, невидимые человеческому глазу.

Интеллект

Интеллект характеризует вашу память и способность к обучению и мышлению. Он учитывается при использовании Способностей, подразумевающих сложный мыслительный процесс. Некоторые считают, что интеллект – это скорость принятия решения или вынесения суждения, но обычно интеллектом называется способность к пониманию, размышлению и оценке. Интеллект отражает глубину мыслей персонажа и гибкость его ума.

Здравый смысл, осмотрительность и мудрость к интеллекту не относятся; эти качества персонажа зависят только от игрока. Низкий интеллект означает, что персонаж с трудом понимает сложные идеи и очень медленно обучается: мир для него раскрашен только в два цвета, белый и черный; он не может понять, что на самом деле существует лишь множество оттенков серого.

С другой стороны, персонаж с высоким интеллектом отличается развитым мышлением, способностью к разносторонней оценке проблемы и пониманию нескольких уровней аргументации в споре. Он проницателен и хорошо может отличить правду ото лжи, по крайней мере, в тех случаях, когда у него есть время на раздумья. Интеллект означает умение принимать хорошо взвешенные решения; способность быстро ориентироваться в ситуации характеризуется Сообразительностью.

Специализации: прозорливость, способность к творчеству, отличная память, осведомленность, ясная голова.

* - **плохо**: тупица

** - **средне**: вы хорошо разбираетесь в своей работе

*** - **хорошо**: вы можете овладеть начатками нескольких профессий

**** - **превосходно**: вы можете овладеть той или иной областью знаний и поспособствовать ее развитию

***** - **невероятно**: ваши идеи и мысли надолго опередили ваше время

***** * - **сверхъестественно:** все тонкости ваших идей нельзя объяснить людям менее умным.

Сообразительность

Этот Атрибут характеризует способность персонажа быстро и правильно реагировать на возникающие ситуации, а также остроту ума и скорость принятия решений. Проще говоря, он определяет, насколько быстро (но не обязательно – правильно) вы думаете. Сообразительность подразумевает проницательность, дальновидность и способность осознавать проблему.

Персонажи с низкой Сообразительностью иногда не могут предпринять никаких действий из-за удивления и неожиданности. Их проще обмануть и обдурить, чем большинство людей, так как они легковерны и наивны и смотрят на окружающих как на учителей. Высокое значение Сообразительности позволяет быстро реагировать на изменение ситуации, таких персонажей нелегко захватить врасплох. Что бы ни случилось, Сообразительность всегда выручает их.

Специализации: острый ум, проницательность, практичность, стальные нервы.

*** - плохо**: вы не сомневаетесь в словах окружающих

**** - средне**: вы знаете, когда вам пора выходить из игры

***** - хорошо**: вы быстро реагируете на неожиданные события и нападения

****** - превосходно**: из вас выйдет отличный генерал… или преступник

******* - невероятно**: Рейнард Лис

******* * - сверхъестественно:** ваша скорость реакции наводит на мысль о предвидении.

Способности
Таланты

Таланты – это все интуитивные и приобретенные не через обучение Способности. Талантам нельзя научить, они развиваются только через опыт, накапливаемый в течение всей хроники. Если персонаж совершает действие, подразумевающее использование отсутствующего у него Таланта, количество бросаемых кубиков определяется только значением основного Атрибута. Природа Талантов такова, что все в той или иной мере обладают каждым из них, пусть и не развивая их.

Актерство

Вы умеете имитировать эмоции, убеждения или определенный образ

мыслей. Если того требуют обстоятельства, вы с легкостью можете сыграть роль человека, сильно отличающегося от вас. Но то, что вы обладаете этой Способностью, не значит, что вы используете ее без зазрения совести. Уважаемые вожди используют этот Талант, чтобы придать вес и глубину своим речам. Вы можете изобразить слезы, гнев, дружелюбие и добродетельность.

*** Новичок**. Обычный любитель. Вы можете имитировать плохое самочувствие.

**** Опытный**. Возможно, вы участвовали в паре любительских постановок.

***** Специалист**. Вы можете зарабатывать на жизнь, играя в труппе бродячих актеров.

****** Эксперт**. Если надо, вы можете несколько дней подряд отыгрывать выбранную роль.

******* Мастер**. Когда вам хочется, вы можете перевоплотиться в другого человека.

******* * Легенда.** Вы можете обмануть окружающих, даже если они читают ваши мысли.

Владеют: бродячие актеры, придворные, игроки, шарлатаны, шпионы.

Специализации: притворство, воодушевление, имитация эмоций, религиозное благоговение, подражание.

Бдительность

Чем старше вы становитесь, тем лучше у вас получается замечать все, что происходит вокруг вас, даже если вы специально не концентрируете внимания на окружающей обстановке. Этот Талант определяет не способность «сканировать» территорию, а, скорее, способность долгое время сохранять бдительность. Он описывает, насколько хорошо вы чувствуете обстановку, сколько внимания вы уделяете всему, что окружает вас, не отвлекаясь при этом от почесывания живота или навязчивых мыслей.

*** Новичок**. Вы замечаете изменения, хотя и не всегда.

**** Опытный**. Вы наблюдательны и внимательно относитесь ко всему, что вас окружает.

***** Специалист**. Вы отличаетесь повышенной бдительностью.

******** **Эксперт**. Вы – очень осторожный человек и редко ослабляете бдительность.

********* **Мастер**. Вы замечаете все, что происходит вокруг вас.

********* ***** **Легенда.** Вы замечаете блоху, заскочившую в комнату.

Владеют: караульные, охотники, взломщики, гонцы, бродяги.

Специализации: ловушки, засады, леса, толпа, шумы, паранойя.

Атлетизм

Эта Способность описывает ваши общие навыки в физических упражнениях и играх. Она определяет возможность перепрыгнуть через пропасть, плыть в бурю, метнуть тяжелый камень, перескочить через забор или залезть на дерево. Атлетизм учитывается при выполнении сложных скоординированных действий; для выполнения простых физических действий, например, подъема груза, Атлетизм не нужен. Не учитывается он и при выполнении действий, требующих других Способностей (например, борьба попадает под способность к Рукопашному бою).

***** **Новичок**. Серв.

****** **Опытный**. Оруженосец.

******* **Специалист**. Обученный рыцарь.

******** **Эксперт**. Опытный жонглер или акробат.

********* **Мастер**. Истинное совершенство.

********* ***** **Легенда.** Вы могли бы завоевать все венки на древних Олимпийских играх.

Владеют: артисты, оруженосцы, варвары, юноши, элитные воины.

Специализации: плаванье, жонглирование, акробатство, танцы, метание предметов.

Рукопашный бой

Вы умеете сражаться голыми руками и использовать в качестве оружия подвернувшиеся под руку предметы, например, кочергу или ножку от стола. Эта Способность включает умение наносить удары кулаком, ногами, брать в захват, душить, бросать, применять обманные маневры и кусаться. Рукопашная схватка может быть очень жестокой, но обычно она не приводит к летальному исходу.

*** Новичок**. Вы знаете, что делать, но у вас почти нет опыта.

**** Опытный**. Вы знаете, куда ударить человека, чтобы причинить ему вред.

***** Специалист**. Никто из вашей деревни не рискует с вами связываться.

****** Эксперт**. Вам не составит особого труда отобрать меч у грабителя.

******* Мастер**. Вы можете уложить на лопатки медведя.

******* * Легенда.** Вы овладели техниками, незнакомыми величайшим воинам вашего времени.

Владеют: солдаты, хулиганы, бандиты, сельские жители.

Специализации: блокировка ударов, кулачный бой, борьба, захваты, броски, похвальба.

Уворот

Лучший способ победить в драке – это уйти от удара. Развить талант Уворота - неплохая идея. Эта Способность позволяет уклоняться как от обычного, так и от метательного оружия, прятаться за укрытием и подныривать под руку противника, нанося удар головой.

*** Новичок**. Если кто-то кричит «Берегись», вы падаете на землю.

**** Опытный**. Из кулачного поединка вы выходите почти без синяков.

***** Специалист**. Вы можете определить, откуда будет нанесен следующий удар мечом.

****** Эксперт**. Мало кто решится поднять на вас руку.

******* Мастер**. Вы можете уклониться от стрелы.

******* * Легенда.** Вы без единой царапины выходите из любой битвы.

Владеют: преступники, разведчики, легковооруженные воины, хитрые борцы, дрессировщики.

Специализации: прыжки, уход в сторону, наклон, нахождение убежища, бросок.

Эмпатия

Вы понимаете и можете разделять эмоции других людей, и поэтому можете правильно реагировать на них. Часто вы определяете мотивы, стоящие за действиями вашего оппонента, просто внимательно выслушав его. Вы можете определить, когда вам лгут. Но у эмпатии есть и обратная сторона: так как вы открыты эмоциям окружающих вас людей, вы часто начинаете сами испытывать те же самые переживания.

*** Новичок**. Старые сплетницы чувствуют к вам доверие.

**** Опытный**. Иногда вы улавливаете эмоциональные посылы, исходящие от других людей.

***** Специалист**. Вы хорошо разбираетесь в скрытых мотивах чужих действий и поступков.

****** Эксперт**. Вашу проницательность трудно обмануть.

******* Мастер**. Вы часто заканчиваете высказывание, начатое другим человеком.

******* * Легенда.** Вы с одного взгляда понимаете запутанные эмоции и чувства.

Владеют: сплетники, умелые торговцы, священники, родители, предсказатели судьбы.

Специализации: эмоции, правда, семейные проблемы, личность, скрытые эмоции.

Запугивание

Умение запугивать выражается в разных формах – от тонких намеков и предположений до прямой демонстрации физической силы. Для каждого из этих методов можно найти подходящее время и место. Вы умеете быть убедительным и используете это умение, чтобы добиться нужного вам результата. Люди с высоким значением Запугивания буквально излучают властность.

*** Новичок**. Бродячие собаки переходят на другую сторону улицы, завидев вас.

**** Опытный**. Вы можете смутить одним взглядом.

***** Специалист**. Ваш взгляд вызывает беспокойство.

****** Эксперт**. Вы можете подчинить себе иностранцев на их родной территории.

***** **Мастер**. Дикие животные убегают от вас, поджав хвост.

***** * **Легенда.** Даже демоны дрожат в вашем присутствии.

Владеют: бандиты, охотники на ведьм, владыки, палачи, рыцари.

Специализации: смущение, тонкие намеки, демонстрация силы, угрозы, политика.

Воровство

Этот Талант охватывает широкий спектр противоправных действий, включая соответствующие физические навыки и умение находить преступные группы и договариваться с ними. В средневековом мире организованная преступность – явление довольно редкое. Большинство преступников действуют либо в одиночку, либо небольшими группами, состоящими из друзей и знакомых. Города в то время не отличались большими размерами, поддерживать связь между группами людей было сложно, поэтому крупные синдикаты не получили развития. Только в крупных городах – Венеции, Генуе, Париже, Лондоне – могли сложиться многочисленные преступные группировки.

Этот Талант весьма полезен, так как он позволяет как общаться с разрозненными преступниками, так и совершать мелкие правонарушения. Прежде всего, Воровство позволяет персонажу слиться с местностью, не привлекая особого внимания. Он может собирать слухи, совершать мелкие кражи и пользоваться уличным сленгом. Наконец, владеющие этим Талантом персонажи могут совершать действия, требующие ловкости рук (например, подмешивать снотворное в выпивку или срезать кошельки).

Например, чтобы вскрыть замок, персонажу потребуется бросок на Ловкость + Воровство (обычно – со сложностью 8); чтобы переставить восковую печать с одного документа на другой, требуется бросок на Интеллект + Воровство (сложность равна 8).

* **Новичок**. Вы можете пройти через дверь, запертую на простой засов.

** **Опытный**. Вы можете заметить беспечного карманного воришку.

*** **Специалист**. Вы можете жить за счет воровства.

**** **Эксперт**. Из вас получится отличный взломщик, фальшивомонетчик или шпион.

***** **Мастер**. Вы можете похитить драгоценности короны.

***** * **Легенда.** Вы можете «позаимствовать» глазной зуб короля.

Владеют: грабители, нищие, бродяги, странствующие игроки.

Специализации: карманные кражи, сплетни, укрывательство краденого, знание сленга, взлом замков.

Лидерство

Вы можете заставить людей следовать за собой и подчиняться вашим приказам. В этом вам помогает как присущая вам властность, так и умение увлечь личным примером. Лидерство – это не набор техник, позволяющих управлять людьми, это, скорее, свойства личности, которые привлекают и увлекают людей. Часто Лидерство связано с Обаянием.

* **Новичок**. Вы можете организовать работу группы.

** **Опытный**. Вы обладаете решающим голосом и можете потребовать тишины.

*** **Специалист**. Если потребуется, вы можете объединить всех своих соседей.

**** **Эксперт**. Вы привлекаете последователей, не прилагая к этому особых усилий.

***** **Мастер**. Возможно, вы – новый Карл Великий.

***** * **Легенда.** За вами не просто следуют – вам поклоняются.

Владеют: дворяне, офицеры, полицейские, священнослужители.

Специализации: приказы, ораторское искусство, неотразимость, дружелюбие, благородство, военная доблесть.

Хитрость

Вы умеете скрывать свои истинные мотивы и побуждения, более того, вы можете распознавать мотивы окружающих и при случае использовать полученные знания против оппонентов. Вас интересуют чужие тайны и интриги, вы стараетесь узнать слабые стороны других людей. Владение этим искусством делает вас превосходным собеседником и незаменимым шпионом.

*** Новичок**. Вы отличаетесь тактичностью.

**** Опытный**. Вы можете ускользнуть от сборщика налогов.

***** Специалист**. Вы можете ухаживать за двумя женщинами одновременно.

****** Эксперт**. Вы можете выдать свиной пот за универсальный растворитель.

******* Мастер**. Приложив определенные усилия, вы можете заставить поверить себе даже злейшего врага.

******* * Легенда.** И никто не узнает, что было истинной причиной падения королевства.

Владеют: придворные, шарлатаны, соблазнители, менестрели, странствующие игроки, шпионы.

Специализации: нахождение слабых сторон, соблазнение, намеренная ошибка, уговоры, лесть, уход от темы.

Прочие Таланты

Поиск, Коварство, Интрига, Выразительность, Живопись, Скульптура.

Навыки

Навыки – это Способности, приобретаемые в процессе учения и настойчивых тренировок. Если персонаж пытается использовать Навык, которым не владеет, сложность броска увеличивается на единицу. Так как он не знаком с методами и способами применения данного навыка, ему сложнее выполнить требуемое действие, чем тому, кто хотя бы представляет, с чего надо начинать.

Знание животных

Животные и люди в схожих обстоятельствах ведут себя по-разному. Способность понимать поступки животных может оказаться весьма полезной. Персонажи, владеющие данным навыком, могут не просто предсказать поведение животных, но и использовать это знание, чтобы успокоить или разозлить их. Знание животных используется при

дрессировке. Следует отметить, что многие животные не любят вампиров, поэтому этот навык пригодится Каиниту, собирающемуся ездить верхом.

*** Новичок**. Вы можете подружиться с прирученным животным.

**** Опытный**. Вы можете научить собаку откликаться на ваш зов.

***** Специалист**. Вы можете обучать охотничьих собак.

****** Эксперт**. Вы можете стать сокольничим короля.

******* Мастер**. Вы можете приручить дикое животное.

******* * Легенда.** Вы одной крови с остальными Божьими творениями.

Владеют: псари, сокольничие, конюшие, владельцы поместий, сквайры, отшельники.

Специализации: собаки, хищники, лошади, медведи, сельскохозяйственные животные.

Стрельба из лука

Вы можете стрелять из луков и арбалетов, натягивать на лук тетиву, проводить мелкий ремонт луков, арбалетов, стрел и болтов.

*** Новичок**. Отец показывал вам, как стрелять.

**** Опытный**. Вы часто тренировались на деревенской лужайке.

***** Специалист**. Вы можете стать лесничим.

****** Эксперт**. Вы можете получать призы в состязаниях лучников на местных ярмарках и турнирах.

******* Мастер**. Робин Гуд или Вильгельм Телль.

******* * Легенда.** Вы можете попасть в глаз врага безлунной ночью.

Владеют: лесничие, браконьеры, участники состязаний, ополченцы, бандиты.

Специализации: цель, леса, охота, движущаяся цель, скорострельность.

Ремесло

Навык Ремесла объединяет все профессиональные умения, которые средневековые люди используют, чтобы выжить. Помните, что в те времена практически все что-то делали руками. Кто-то может владеть двумя Ремеслами (например, фермер, одновременно являющийся плотником), но по большей части люди специализируются в чем-то одном.

Этот Навык включает множество более мелких умений. Так, сельское хозяйство не ограничивается посевом и жатвой, оно включает возню с овцами и домашними животными, умение ремонтировать здания и управлять телегами. Ювелир может оценивать драгоценные камни и металлы, определять возраст изделия и пр.

Примеры Ремесел: сельское хозяйство (самое распространенное), плотничество, кузнечное дело, обжиг, добыча камня, изготовление колес, кожевенное дело, пивоваренье, ювелирное дело, крашение тканей и пр.

*** Новичок**. Ученик или повременщик.

**** Опытный**. Недавно закончивший обучение ремесленник или начинающий крестьянин.

***** Специалист**. Опытный, знающий профессионал, зарабатывающий на жизнь своим ремеслом.

****** Эксперт**. Уважаемый мастер.

******* Мастер**. Ремесленник, возвысивший свое ремесло до уровня искусства, или крестьянин, способный даже в засуху вырастить урожай.

******* * Легенда.** Ваши изделия столь совершенны, что кажется, будто их создавали не люди.

Владеют: ремесленники, крестьяне, горожане.

Специализации: мелкая работа, быстрая работа, изобретательность, организация, оценка.

Этикет

Вы понимаете все тонкости социальной жизни и можете вести себя ненавязчиво и мило. Вы знаете, как ладить со смертными, как деревенскими жителями, так и горожанами. Ваша специализация – это та культура, с которой вы лучше всего знакомы. Вы не забываете об Этикете, когда танцуете, соблазняете или торгуетесь. Этикет также используется во время дипломатических переговоров.

*** Новичок**. Вы знаете, когда надо заткнуться.

** **Опытный**. Вы знаете, как надо обращаться к местному лорду или ольдермену.

*** **Специалист**. Вы разбираетесь в тонкостях придворного этикета.

**** **Эксперт**. Вы можете найти общий язык практически с кем угодно.

***** **Мастер**. Вы можете усадить кровных врагов за стол переговоров и сделать так, чтобы они разошлись счастливыми

***** * **Легенда.** Вы можете привести пять монголов на бал, даваемый испанским королем, при этом никого не оскорбив.

Владеют: послы, дворяне, герольды, придворные, служанки.

Специализации: придворные манеры, уличная культура, крестьяне, иноземные обычаи.

Травничество

Это умение, имевшее в средние века большое значение, охватывает навыки по различению и обработке трав для готовки, лечения и причинения вреда. Вы умеете находить, готовить, смешивать и хранить травы, используемые для любой из этих целей.

* **Новичок**. Вы видели, как ваша мама разбирала травы.

** **Опытный**. Вы узнали все, что знала ваша мать.

*** **Специалист**. Деревенский знахарь.

**** **Эксперт**. Жители дальних деревень приходят к вам за травами и настойками.

***** **Мастер**. Работая аптекарем, вы можете нажить приличное состояние.

***** * **Легенда.** Ходят слухи, что вы можете воскресить мертвого.

Владеют: деревенские знахарки, повара, целители, бандиты.

Специализации: кулинария, медицина, яды, наркотики, приворотные зелья.

Фехтование

В средневековом мире умение обращаться с оружием могло оказаться для вампира жизненно важным. Этот Навык позволяет персонажу пользоваться самым разнообразным холодным оружием,

начиная от ножей, мечей и топоров и заканчивая кольями и 20-футовыми пиками. Хотя при жизни не все вампиры владеют оружием (лорды не любят обучать своих вассалов такому навыку), уже после Становления они могут пройти обучение у своих сиров или других персонажей.

*** Новичок**. Вы видели, как пользуются ножом.

**** Опытный**. Сельское ополчение.

***** Специалист**. Обычный рыцарь.

****** Эксперт**. Любое оружие в ваших руках становится смертельно опасным.

******* Мастер**. Ланселот.

******* * Легенда.** Никто не устоит перед вашим сверкающим клинком.

Владеют: солдаты, ополченцы, грабители, дворяне, варвары.

Специализации: мечи, топоры, дубинки, ножи, обезоруживание.

Музыка

Вы можете сочинять и исполнять музыку; за каждую единицу этого навыка вы получаете умение играть на одном музыкальном инструменте. Разумеется, чем выше значение навыка, тем лучше вы владеете музыкальными инструментами, в особенности тем, игре на котором обучились в первую очередь. Этот Навык также позволяет вам писать музыку, и чем выше его значение, тем лучше это у вас получается. Вам нужно выбрать музыкальные инструменты, которыми вы владеете.

В средние века самыми распространенными инструментами были: рекодер[4], цимбалы[5] с колотушками, арфа, лютня и псалтерион[6].

*** Новичок**. Вы можете подхватить мелодию и извлечь пару аккордов.

**** Опытный**. Когда поют гимны, ваш голос выделяется на фоне хора.

***** Специалист**. Вы можете заработать себе на жизнь, если станете трубадуром.

****** Эксперт**. Ваше искусство завораживает и надолго остается в памяти.

***** **Мастер**. Вы могли сочинять музыку до того, как вам исполнилось три года.

***** * **Легенда.** Говорят, что ваше пение может вызвать слезы даже у камней.

Владеют: менестрели, певцы, благородные дамы, монахи, барды.

Специализации: лютня, сочинение, стихи, хоралы, вульгарные песни.

Верховая езда

Вы прекрасно себя чувствуете верхом на лошади, а после небольшой тренировки можете сражаться, не спешиваясь. Вы можете примерно оценить стоимость лошади, разбираетесь в сбруе (седла, уздечки и т. п.), можете заметить явные недостатки и болезни.

* **Новичок**. Ухватись за гриву, заткнись и не вздумай переходить в галоп.

** **Опытный**. Вы можете ехать верхом на галопирующей лошади, перепрыгивать небольшие препятствия и т. п.

*** **Специалист**. Вы можете выезжать на охоту, сражаться верхом, перепрыгивать через изгороди и скакать весь день напролет, не набивая мозолей на седалище.

**** **Эксперт**. В седле вы чувствуете себя как дома и можете неделями скакать верхом, не испытывая особых неудобств.

***** **Мастер**. Вы можете становиться в седле, подбирать платочки с земли и выполнять тому подобные захватывающие трюки.

***** * **Легенда.** Вы знаете, на что способна ваша лошадь, лучше, чем сама лошадь, и умеете пользоваться ее способностями.

Владеют: рыцари, пажи, дворяне, гонцы, охотники, офицеры, богатые торговцы, священники.

Специализации: прыжки, скорость, битва верхом, трюки, лес.

Маскировка

Маскировка – это умение красться или прятаться так, чтобы никто тебя не заметил и не услышал. Часто результат броска на Маскировку сравнивается с результатом броска противника на Восприятие. Маскировка имеет огромное значения для вампира, вовлеченного в Охоту.

* **Новичок**. Вы можете спрятаться в темноте.

** **Опытный**. Вы можете затеряться в тенях.

*** **Специалист**. Вы – опытный и умелый охотник.

**** **Эксперт**. Вы можете бесшумно пройтись по пятисантиметровому слою сухих листьев.

***** **Мастер**. Вы можете незаметно проскользнуть через стаю волков.

***** * **Легенда.** Старейшина Ассамитов.

Владеют: взломщики, шпионы, разведчики, охотники, вампиры.

Специализации: красться, прятаться, засада, тени, толпа, ползание, дикая местность.

Выживание

Дикие места полны опасностей, по крайней мере, для тех, кто не понимает их. Навык Выживания включает умение находить убежище и прямую дорогу к нужному месту, обеспечивать безопасность и идти по следу. Если вы используете навык Маскировки, находясь в дикой местности, количество кубиков, бросаемых на Маскировку, не может быть больше значения навыка Выживания.

* **Новичок**. Совершив пятимильное путешествие, вы останетесь в живых.

** **Опытный**. Вы знакомы с дикими местами.

*** **Специалист**. Вы можете обеспечить себя пропитанием на довольно долгий период времени.

**** **Эксперт**. В дикой местности вы чувствуете себя как дома.

***** **Мастер**. Вы годами можете жить вдали от цивилизации.

***** * **Легенда.** Вас не страшат ни пустыня, ни тундра.

Владеют: варвары, охотники, бандиты, беженцы, отшельники.

Специализации: идти по следу, высокогорья, съедобные растения, болото, охота.

Прочие навыки

Кулинария, Гребля, Живопись, Кузнечное дело, Ткачество.

Знания

К Знаниям относятся все Способности, требующие усиленной работы мысли, поэтому при бросках на Знания учитываются только и исключительно Ментальные характеристики. Хотя степень владения Знаниями обозначена терминами, используемыми в колледжах и университетах, приобрести Знания можно не только там. Никто не отменял возможности самообучения или занятий с учителем.

Если ваш персонаж не владеет тем или иным Знанием, бросок на действие, подразумевающее использование этого Знания, не выполняется. Исключением могут быть случаи, когда мастер решает, что для выполнения действия требуется распространенная информация, которой может владеть любой человек.

Академические знания

Вы знаете латынь, умеете читать и писать и даже знакомы с теологией и философией. Для средних веков это стандартные дисциплины, для овладения которыми вам нужно было посещать хотя бы монастырскую или приходскую школу. Высокое значение Знания указывает на то, что вы посещали университет в одном из городов – Париже, Салерно, Оксфорде или Болонье. Такое образование даром не дается. Вы, ваши родители или опекуны наверняка владели значительным состоянием.

Помните, что большинство средневековых людей полностью безграмотны. Не разбираясь в Академических знаниях, вы не можете читать или писать.

*** Дилетант:** вы говорите на латыни, можете читать и кое-как – писать. Вы даже слышали об Аристотеле.

**** Студент:** Вы прекрасно разбираетесь в латинской грамматике, знакомы с основами математики, философии и теологии.

***** Бакалавр:** Вы прекрасно знакомы с писаниями известных теологов и языческих философов, таких, как Аристотель.

****** Магистр:** Вы можете преподавать в любом университете и вести ученые споры с лучшими умами Европы.

******* Ученый:** Вы – превосходный теолог и могли бы научить кое-чему самого Аристотеля.

******* * Провидец:** Вы способны говорить о самых непонятных и давно забытых вещах.

Владеют: высокопоставленные священники, монахи, преподаватели, писари, королевские чиновники.

Специализации: теология, математика, каллиграфия, метафизика, ересь, грамматика.

Народная мудрость

Вы владеете народной мудростью, свойственной крестьянам, тем, что кто-то может назвать «суевериями» или «фольклором». Возможно, вы не разбираетесь во всех тонкостях взаимоотношений Люпинов и не понимаете, что собой представляют чары фей, но вы четко знаете, что простые средства (серебро, святая вода, холодное железо и пр.) оказывают на сверхъестественных существ определенное влияние, возможно, большее, чем эти существа готовы признать. Этой обрывочной информацией вы можете воспользоваться и против своих противников-вампиров. Народная мудрость позволяет изготовлять простые лекарственные средства, хотя и не такие действенные, как те, что изготовляет владеющий Травничеством персонаж; эти средства позволяют избавиться от несильной боли, увеличивают плодовитость, исцеляют простуды и тому подобные недомогания.

Но у Народной мудрости есть свои особенности. В разных местах существуют разные обычаи и предания, и знание, важное для русского, может ничего не значить для его товарища-ирландца. К тому же, хотя в большей части преданий содержит крупица истины, часть из них – полная ерунда, но понять это можно, только проверив народный рецепт на практике. Правда и вымысел соотносятся как 20/80, эта пропорция может меняться по решению мастера. Например, румын может помнить много историй о вампирах, но при этом почти ничего не знать о феях. Более надежную информацию может предоставить персонаж,

владеющий Оккультизмом; он же может указать на источники ее получения.

*** Дилетант:** когда-то вы слушали сказки, рассказываемые вашей бабушкой.

**** Студент:** вы можете опознать тварь по описанию и кое-чему научились у деревенской знахарки.

***** Бакалавр:** Люди приходят к вам за советом и простыми снадобьями. Вы знакомы с обычаями соседних стран, но не очень хорошо разбираетесь в них.

****** Магистр:** Вы отлично знакомы с обычаями своей страны и пары-тройки соседних народов. Часть этих знаний вы получили опытным путем.

******* Ученый:** К вашим словам относятся с большим уважением; вы можете с уверенностью говорить о некоторых обитателях потустороннего мира.

******* * Провидец:** Широко известно, что вы владеете почти полным знанием о сверхъестественном мире, хотя это знание и затеряно среди загадок и побасенок. Кое-кто может посчитать вас угрозой своему существованию, в том числе и ваши Сородичи.

Владеют: деревенские старики, старухи, ведьмы, знахарки, жулики, отшельники, травники, крестьяне, маги, фермеры.

Специализации: ирландцы, немцы, шотландцы, англичане, французы, скандинавы, русские, итальянцы, Восточная Европа, евреи, Ближний Восток, знамения, снадобья, обереги, чары.

Расследование

Вас учили замечать детали, которые другие могут пропустить; высокое значение этого Знания позволяет вам быть следователем. Это Знание также указывает на умение персонажа проводить исследования, работая как с книгами (редко), так и с людьми.

*** Дилетант:** вы можете заметить следы на полу конюшни.

**** Студент:** вы можете выменять нужную вам информацию за пару кружек пива.

***** Бакалавр:** вы можете отличить поджог от случайного возгорания.

****** Магистр:** быстро осмотрев комнату, вы можете заметить

множество мелких деталей.

***** **Ученый:** брат Кадфаэль.

***** * **Провидец:** вы можете зарабатывать себе на жизнь, выслеживания Ассамитов и Носферату.

Владеют: шпионы, констебли, сборщики налогов, аббаты, наемные убийцы.

Специализации: поиск, вынюхивание, местный информатор, монастырские записи, слежка.

Правоведение

Таких государственных учреждений, как тюрьмы, нет, и часто права преступника определяются произволом местных властей. Владеющий этим Знанием персонаж разбирается в местных правовых традициях, знает, что в данной местности будет считаться незаконным и какое наказание полагается за то или иное правонарушение. Чаще всего это Знание позволяет местным судьям, чиновникам и правителям решать споры по вопросам собственности. В феодальном обществе эти вопросы имеют большое значение.

* **Дилетант:** практические знания; городской стражник.

** **Студент:** капитан стражи.

*** **Бакалавр:** городской чиновник.

**** **Магистр:** опытный судья.

***** **Ученый:** царь Соломон.

***** * **Провидец:** Хаммурапи рядом с вами – наивный младенец.

Владеют: чиновники, судьи, преступники, властители.

Специализации: суды, местное право, наказания, преступления, право собственности, права дворянства.

Лингвистика (Языки)

Подразумевается, что вы владеете своим родным языком, но знание других языков вашему персонажу придется приобретать. За каждую единицу значения Лингвистики персонаж получает знание одного языка. Лингвистика также дает персонажу возможность разобраться в структуре языка, что, в свою очередь, ведет к развитию мышления. Эта Способность позволяет различать акценты. Иногда персонаж может понимать фразы, сказанные на языке, родственном одному из тех

языков, которыми он владеет. Например, зная латынь, он может понять кое-какие высказывания на разговорном французском. ПРИМЕЧАНИЕ: персонажу, у которого есть Академические знания, Лингвистика для овладения латынью не нужна.

*** Дилетант:** один иностранный язык.

**** Студент:** два иностранных языка.

***** Бакалавр:** три иностранных языка.

****** Магистр:** четыре иностранных языка.

******* Ученый:** пять иностранных языков.

******* * Провидец:** восемь иностранных языков.

Владеют: путешественники, ученые, дипломаты, переводчики.

Специализации: ругательства, техническая лексика, дипломатия, политика.

Медицина

По современным меркам средневековая медицина довольно примитивна. Даже простейшее хирургическое вмешательство имеет сложность 9. Можно сказать, что это Знание полезно только для оказания первой помощи – остановки кровотечения, обработки ожогов, - а также для поведения простых процедур, например, накладывания шин, лечения лихорадок или ухода за ранами.

*** Дилетант:** вы кое-что знаете о перевязке ран.

**** Студент:** вы можете пустить пациенту кровь без особо риска для него.

***** Бакалавр:** вы можете диагностировать и вылечить простую болезнь.

****** Магистр:** вы можете принять ребенка, сохранив при этом жизнь матери.

******* Ученый:** в своей области деятельности вы можете вывести медицину на новый уровень развития.

******* * Провидец:** ваше умение врачевать столь велико, что поговаривают, будто вы заключили договор с Дьяволом.

Владеют: аптекари, повитухи, цирюльники, полевые хирурги.

Специализации: травы, противоядия, боевые раны, болезни, пиявки, повивальное дело, мелкие хирургические операции, первая помощь, диагностика.

Оккультизм

Это Знание представляет собой набор сведений, почерпнутых из фольклора, магических текстов, древних легенд и касающихся сверхъестественных существ и слухов о них. Знание темной стороны мира подразумевает знакомство с проклятиями, ритуалами, магией и мистикой, хотя часть его – лишь предположения и фантазии. Оккультизм вызывает у вампиров сильный интерес, поэтому ваша хроника может быть построена вокруг попыток персонажей накопить соответствующие знания. Значение 4 или 5 для данного Знания указывает на то, что персонаж хорошо разбирается в вампирах и других аспектах оккультизма (часто представляющих собой ворох ложных сведений).

*** Дилетант:** вы слышали какие-то истории.

**** Студент:** вы прислушивались к болтовне местных знахарок.

***** Бакалавр:** вы смогли подтвердить доказательствами кое-какие из своих предположений.

****** Магистр:** вы смогли раскрыть великие тайны, погребенные под грудой бессмыслицы.

******* Ученый:** вы посвящены во многие тайны и мистерии, и вашему сиру не надо рассказывать вам, что происходит.

******* * Провидец:** вы можете читать заклинания, которые даже маги считают утерянными.

Владеют: ученые-еретики, вампиры, язычники, тайные волшебники, каббалисты.

Специализации: вампиры, ведьмы, мистические силы, культы, древняя мудрость, каббала.

Политика

Персонаж разбирается в текущей политической ситуации, знает людей, занимающих те или иные посты, а также знаком с подробностями их прихода к власти. Это Знание имеет широкую сферу применения – от такой организации, как Церковь, и до местной тюрьмы. Оно может оказаться полезным при общении с человеческими властями. Эта Способность также влияет на возможность самого персонажа стать умелым политиком. Хорошее знание предмета может навести его на некую идею…

*** Дилетант:** обычный наблюдатель.

**** Студент:** местный герольд.

***** Бакалавр:** восходящий преемник.

****** Магистр:** придворный.

******* Ученый:** большой чин.

******* * Провидец:** вы знаете, когда начнется восстание.

Владеют: лорды, придворные, герольды, шуты.

Специализации: феодализм, город, религия, геральдика, вампирская иерархия.

Наука

Вы в общих чертах разбираетесь в металлургии, ботанике, биологии, инженерном деле и астрономии. Ваши знания несут отпечаток местных верований и суеверий, но при этом на ваши практические навыки всегда есть спрос.

*** Дилетант:** вы учились у монаха или кузнеца.

**** Студент:** вы изучали иллюстрации в монастырской библиотеке.

***** Бакалавр:** вы разбираетесь в укреплениях и являетесь местным экспертом по диким животным.

****** Магистр:** вы можете построить отличные осадные машины (и знаете, что им можно противопоставить).

******* Ученый:** алхимики всего цивилизованного мира надеются на вас.

******* * Провидец:** вы опередили свое время. Вы – человек эпохи Возрождения.

Владеют: алхимики, инженеры, отшельники, архитекторы, металлурги, восточные ученые.

Специализации: биология, астрономия, ботаника, астрология, металлургия, инженерное дело.

Сенешаль

Пока вы были живы (а может быть, и после Становления), вы управляли большим имением или организацией. Может быть, вы были матерью-настоятельницей или аббатом в монастыре или домоправителем у богатого аристократа. Возможно, вы были настоятелем собора или хозяйкой дома. Ваши прошлые занятия научили вас вести счета, следить за пополнением кладовой и винного погреба, управлять слугами, развлекать гостей, содержать в отличном состоянии дом и прилегающие земли, то есть, заботиться о том, чтобы в доме, соборе, монастыре, цеховом помещении – да где угодно – все было в полном порядке. Подобные навыки могут быт даже у фермера, который должен знать, хватит ли у него денег для выплаты арендной платы и ухода за фермой.

Это Знание не только указывает на имеющийся у вас опыт, но и позволяет вам оценивать, насколько хорошо идут дела в других владениях (а также выявлять и устранять все проблемы). Вы разбираетесь в качестве товаров и можете развлечь гостей, даже если вы находитесь не у себя дома.

*** Дилетант:** вы без особых затруднений можете управлять

небольшим владением и знаете, какой суммой можете распоряжаться.

** **Студент:** вы можете вести счета и следите за расходами. Гости для вас – не проблема.

*** **Бакалавр:** вы можете без посторонней помощи управлять крупным владением, а ваши гости с радостью остаются у вас ночевать.

**** **Магистр:** вы без особых затруднений управляете крупным поместьем или несколькими мелкими поместьями.

***** **Ученый:** даже в трудные времена вам удается содержать свой дом в порядке, а ваши начальники считают вас незаменимым.

***** * **Провидец:** ваше умение выходить из затруднительных ситуаций и управлять поместьем вошло в легенды, и прочие сенешали считают вас примером для подражания.

Владеют: кабатчики, дворянки, жены, домоправители, сенешали.

Специализации: кухня, гостиница, дворянское поместье, счетоводство, содержание трактира, таверна, религиозный орден.

Прочие Знания

Астрология, Философия, Картография, Навигация, История, Теология.

Дополнения

> Cuius regio eus religio (Чья власть – того и вера).
>
> *- Латинская пословица*

Дополнения описывают особые преимущества, имеющиеся у персонажа. Игроку нужно решить, как и когда он приобрел это преимущества. Как вы получили доступ к ресурсам? С кем находитесь в контакте? Как вы приобрели влияние? Продумайте выбранные Дополнения и учтите их при создании вашего персонажа.

Броски с учетом данных Характеристик выполняются, когда вам надо получить информацию, средства или услуги. Часто Дополнения бросаются совместно с Атрибутами, например, Обаяние + Влияние, если вам надо науськать полицию на противника, или же Сообразительность + Ресурсы, чтобы получить доступ к казне вашего кузена.

Союзники

Ваши союзники – это смертные, которые оказывают вам помощь и поддержку. Это может быть семья, друзья или даже объединения, с которыми вы находитесь в дружественных отношениях. Союзники живут своей собственной жизнью и не всегда могут прикрыть вам спину или откликнуться на призыв, но они часто пользуются влиянием в своих сообществах и тоже обладают контактами и ресурсами. Практически всегда союзник – это смертный, который подружился с вами и готов защитить вас и помочь вам из чувства привязанности или из-за общих интересов. Игроку следует подумать над тем, как его персонаж, способный действовать только ночью, приобрел того или иного союзника.

За каждую единицу данного Дополнения игрок получает одного союзника. Как правило, это человек, пользующийся влиянием в своем городе. Союзник может быть шерифом, городским советником или даже (если значение Дополнения равно 4 или 5) самим бургомистром.

Обычно союзникам можно доверять, так как они верны вам. Но, чтобы завоевать их привязанность, требуется время и некоторые усилия, ведь порою друзья рассчитывают на вашу помощь. Хотя они могут не знать, что вы – вампир, они догадываются о ваших сверхъестественных возможностях и могут попросить вас об услуге. Такую ситуацию можно использовать как отправную точку для развития сюжета.

* Один союзник умеренного влияния и возможностей

** Два союзника, обладающие умеренными возможностями

*** Три союзника, один из которых довольно влиятелен

**** Четыре союзника, один из которых весьма влиятелен

***** Пять союзников, один из которых пользуется практически неограниченным влиянием.

Контакты

Вы знакомы с самыми разнообразными людьми и можете получить от них информацию и помощь, которая в один прекрасный день может оказаться весьма полезной.

Контакты – это не только люди, из которых вы можете вытянуть информацию хитростью или которых вы можете подкупить, но и друзья, которые могут сообщить вам достоверную информацию (из своей области деятельности). Тех людей, с которыми персонаж общается чаще всего, следует полностью описать или до начала хроники, или в процессе ее развития. У персонажа может быть множество менее значительных контактов, разбросанных по всему городу. Если он

желает пообщаться с одним из таких информаторов, выполняется бросок с учетом значения Контактов со сложностью 7. Каждый успешный балл означает, что вам удалось плодотворно пообщаться с одним из незначительных информаторов; разумеется, вам придется подкупить или очаровать его, чтобы получить нужные сведения.

* Один значительный контакт

** Два значительных контакта

*** Три значительных контакта

**** Четыре значительных контакта

***** Пять значительных контактов

Поколение

Считается, персонажи-вампиры вашей хроники принадлежат к 12-му Поколению. Может показаться, что они слишком далеко отстоят от Каина, но особенности выживания вампирского сообщества в Средние века таковы, что сирам приходилось давать Становление большому числу отпрысков. Персонажи более низких поколений будут оказывать немалое влияние на развитие всей хроники, поэтому мастер самостоятельно решает, могут ли игроки выбирать это Дополнение или нет. Игроку не следует рассчитывать, что мастер впустит в игру вампиров более ранних поколений.

* Одиннадцатое поколение

** Десятое поколение

*** Девятое поколение

**** Восьмое поколение

***** Седьмое поколение

Стадо

Вам удалось сплотить вокруг себя группу смертных, кровью которых вы можете питаться безо всякого страха. Эти люди могут защитить вас и оказать ту или иную услугу. Но Стадо не настолько преданно вам, как Слуги, и не поддается столь же жесткому контролю, и не питает к вам такой сильной привязанности, как Союзники. Можно сказать, что стадо – это всего лишь запас «сосудов», которыми вы в любой момент можете воспользоваться. Значение Стада учитывается при бросках на Охоту, как описано в Главе 9.

* 3 сосуда

** 7 сосудов

*** 15 сосудов

**** 30 сосудов

***** 60 сосудов.

Влияние

Влияние означает способность персонажа воздействовать на мир людей. У него есть свои пределы. В средние века ночи не были заполнены событиями. Богатые аристократы могли по ночам устраивать пиры и попойки, крестьянские праздники могли длиться за полночь, но в основном ночами люди или проворачивали сомнительные делишки, или же просто спали – и не забывайте, что тогда не было телефонов, факсов, компьютерных сетей и почтовых служб, которые позволили бы управлять событиями на расстоянии. Как будет вампир влиять на общество смертных?

Чтобы воспользоваться данным Дополнением, персонаж может совместить его с другими Дополнениями, например, Союзниками или Слугами. Гули или смертные приспешники обычно служат посредниками между персонажем и миром людей.

Не забывайте, что в средние века Влияние четко структурировано. Уважаемый монах, например, может иметь влияние на Церковь, но не на купцов. Мэра города окрестное дворянство может ни в грош не ставить. Барону не нужно Влияние на Церковь. Определите, как персонаж приобрел Влияние (репутация? Мудрость? Богатые родственники?), и всегда помните об этом, используя данное Дополнение в ходе игры.

* Умеренное влияние; в городе вы имеете некоторый вес.

** Устойчивое положение; определенное влияние на городские события.

*** Значимое влияние; вы обладаете определенной властью в баронстве или нескольких крупных приходах.

**** Сильное влияние; вы можете воздействовать на события в стране или епархии.

***** Огромное влияние; ваши предположения могут достичь ушей короля.

Наставник

Это Дополнение означает, что есть старший вампир (ваш сир?), который присматривает за вами. Чем выше значение Дополнения, тем большим влиянием в мире Каинитов этот вампир пользуется. Наставником может быть как простой вампир, научивший вас кое-каким премудростям ночной жизни, так и древний Каинит, обладающий немалой силой и возможностями в мире людей и вампиров. Наставник может дать вам совет, защитить от других вампиров, предостеречь вас, если вы решили вмешаться в дела старейшин, указать вам на возможность приобрести силу и упрочить положение.

Часто вашим Наставником является ваш сир, хотя это может быть и любой другой вампир, проявивший к вам интерес. Если наставник отличается большой влиятельностью, его роль может выполнять не отдельный вампир, а целая группа. Например, наставником может быть котерия или совет клана. Это Дополнение часто встречается у Тремер, так как они привыкли рассчитывать на помощь старших представителей клана.

Наставник может ожидать, что в ответ на его помощь вы будете оказывать ему некоторые услуги. Возможно, большую часть времени он просто наслаждается вашим обществом, но в случае необходимости он может призвать своего «ученика». Такой призыв может стать завязкой для множества захватывающих историй. Но в целом вы получаете больше, чем отдаете.

***** Ваш наставник – служитель, не пользующийся большим влиянием.

****** Ваш наставник – старейшина, пользующийся уважением.

******* Наставник обладает большим влиянием в городе.

******** Ваш наставник – князь, обладающий властью над городом.

********* Влияние вашего наставника распространяется за пределы его владений.

Ресурсы

Нельзя сказать, что имущество средневекового человека – это нечто неподвижное и не требующее ухода. По большей части это земля и скот, за которыми нужно ухаживать, чтобы получить доход. Купцы должны торговать. Дворяне должны собирать налоги и подати. И, разумеется, в средние века вся эта деятельность происходит при дневном свете. Получение прибыли (например, от продажи скота) подразумевает способность передвигаться в дневное время. Тут-то и зарыта собака.

В средние века не было инвестиционных фондов и биржевых брокеров. Если персонаж владеет теми или иными ресурсами, он должен или сам управлять ими (что сложно делать по ночам) или нанимать бейлифа (управляющего); в последнем случае надо продумать и проработать взаимоотношения персонажа с его приближенным. Игроку следует хотя бы примерно указать, какими именно ресурсами владеет персонаж. Сельскохозяйственными угодьями? Скотом? Товарами?

С другой стороны, средневековые вампиры не испытывают особой нужды в деньгах. Им может понадобиться оружие или деньги на подкуп, но это, пожалуй, и все. Им не нужна еда (на которую ремесленники тратят почти 90% своего дохода), они не выплачивают ренту, им не надо ремонтировать автомобиль и покупать бензин. Рынки и лавки работают только в дневное время, поэтому у вампира, не имеющего смертных слуг, даже не будет возможности хоть что-нибудь купить.

* Скудные ресурсы: вам хватает средств на удовлетворение самых простых потребностей – например, на покупку новой обуви и одежды взамен изношенных вещей, - но больше ни на что.

** Удовлетворительный доход: вы можете удовлетворить свои основные потребности, и все равно в конце месяца у вас остается шиллинг-другой.

*** Достаточные ресурсы: вы можете позволить себе небольшой домик и комфортабельное существование. Ваш доход выше среднего, в месяц у вас выходит примерно пять шиллингов. Если вы решите продать дом и переехать, вы выручите за него не более пяти талантов.

**** Крупное состояние: у вас большой дом или маленький особняк. Может быть, вы владеете деревней или успешно занимаетесь торговлей. Вы можете позволить себе лошадь и, разумеется, у вас есть несколько прислужников. Как вам удается хранить от них свою тайну? Те из них, кто остается с вами, даже зная правду о вашей истинной природе, считаются Слугами. К тому же, в месяц вы можете потратить пять шиллингов. Ваше имение стоит примерно 400 талантов.

***** Богатство: возможно, вы владеете замком или обширными земельными угодьями (10-20 деревень) или управляете огромной торговой империей. Если вам удается управлять этими ресурсами, вы можете позволить себе огромное имение с конюшнями, слугами и тому подобным, и все равно в месяц у вас останется один талант на расходы. Ваше имение будет стоить не менее 1000 талантов, если, кончено, вам удастся найти достаточно богатого покупателя.

Слуги

У вас есть один или несколько слуг и помощников, которые верны

вам и всегда готовы прийти на помощь. Слугами могут быть гули, которые связаны с вами Узами Крови, люди, над которыми вы Доминируете годами, так что они уже не способны на независимые действия, или же люди, которых ваше Присутствие настолько подавило, что они готовы ради вас на все. Гули рассматриваются как люди или животные с Могуществом 1, они могут использовать кровь Каинита, которую пьют, подобно вампирам.

Слуги всегда должны находиться под контролем – им можно выплачивать жалование, давать кровь или просто напрямую управлять их разумами. Они не всегда бывают верны вам, хотя такие случаи крайне редки. Они могут предать вас, если им выпадет такая возможность, но во многом их решение зависит от того, как вы с ними обращались.

Слуги – это не сверхъестественные существа, даже если они стали гулями. У каждого из них есть свои слабости. Например, слуга может быть предан вам до мозга костей, но его навыки оставляют желать лучшего. Другой слуга может быть очень сильным, но обладать независимым характером. Никто из них не может стать для хозяина-вампира идеальным телохранителем. Слуги – это второстепенные персонажи хроники, они могут сделать историю более занимательной и напряженной. Не следует пренебрегать ими.

* Один слуга

** Двое слуг

*** Трое слуг

**** Четверо слуг

***** Пятеро слуг

Статус

У вас есть определенная репутация и положение в обществе Каинитов. Обычно она зависит от Статуса вашего сира и уважения, питаемого к вашему клану.

Чем выше ваш Статус, тем лучше к вам относятся старейшины и тем больше вас уважают. Статус обычно используется при бросках на Социальные характеристики и отражает ваше влияние на такие действия.

* Известность: новообращенный

** Уважение: служитель

*** Высокий статус: старейшина

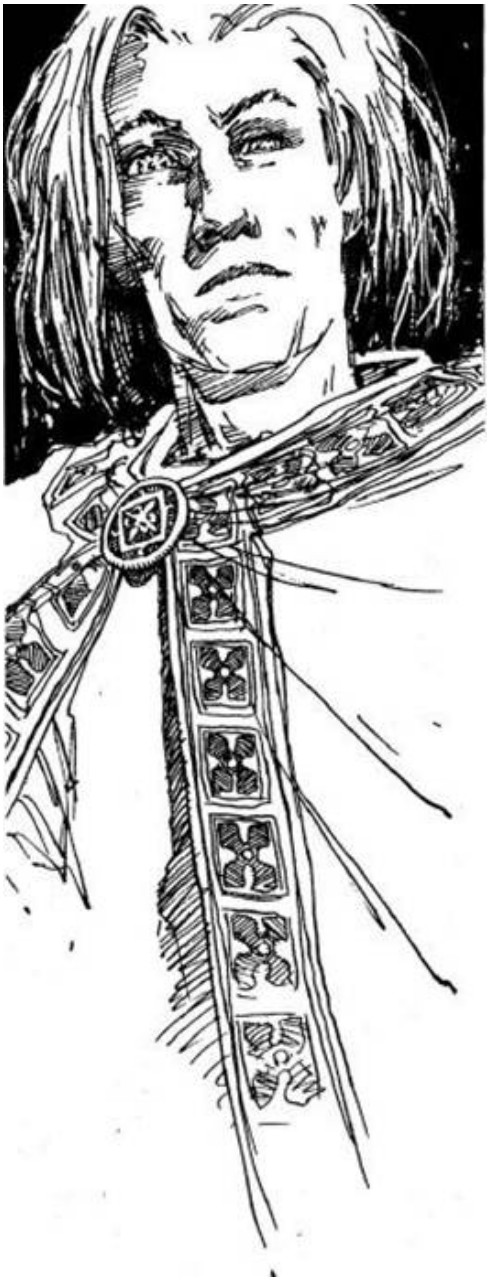
**** Могущество: советник князя

***** Светило: князь

Добродетели

О совесть тех, кто праведен и благ,
Тебе и малый грех — укол жестокий

- Божественная комедия: Чистилище, Данте Алигьери[8].



Добродетели персонажа характеризуют его жизненные принципы, его внутреннюю целостность и моральную стойкость. Эти Характеристики позволяют понимать персонажа и управлять им, не навязывая ему некоторых действий. Но вампир – это существо, одержимое страстями, поэтому иногда приходится выполнять бросок на Добродетель, и в случае неудачи персонаж впадает в безумие, поддается внутреннему Зверю или не может сохранить хладнокровия перед лицом ужасной опасности.

Добродетели персонажа определяются выбранным им Путем: верит ли он в Совесть или Убежденность, полагается ли на Самоконтроль или Инстинкт. Мужество – это общая Добродетель: ни на одном из Путей трус долго не продержится (Примечание для игроков, привыкших к моральным кодексам Шабаша в игре «Маскарад»: Убежденность и Инстинкт – это не то же самое, что Бессердечие и Инстинкты. Как и все, что относится к Путям Просветления, Добродетели Шабаша были сформулированы много позднее Темных Веков, хотя и основывались на Путях и Добродетелях предыдущих эпох).

Совесть / Убежденность

Совесть и Убежденность позволяют персонажу оценивать его собственное поведение. Суждения, вынесенные на основе Совести, зависят от идей, идеалов и моральных принципов персонажа. Убежденность характеризует способность персонажа сохранять

разумность перед лицом нужды и страданий. Эти Добродетели отражают внутренние установки персонажа, являются голосом его истинного «я», ими нельзя прикрыться, как фасадом, видимым всему миру. Броски на эти Добродетели позволяют установить, смог ли персонаж остаться верным своему Пути после совершения аморального (для данного Пути) поступка. Персонаж с высоким значением Совести будет чувствовать раскаяние, Каинит с высокой Убежденностью признает, что сошел с Пути и постарается вернуться на него.

* Непорочный / Непоколебимый

** Добродетельный / Уверенный

*** Справедливый / Решительный

**** Доброжелательный / Верный

***** Раскаивающийся / Надежный

Самоконтроль / Инстинкт

Эти Характеристики указывают, насколько полно вы контролируете свои эмоции или влияете на них. Самоконтроль – это ваша дисциплинированность, умение владеть собой. Персонажи с высоким Самоконтролем редко утрачивают благоразумие. Инстинкт – это способность персонажа «оседлать Зверя», если можно так выразиться. Она позволяет вампиру ради самосохранения удержаться от впадения в безумие.

Самоконтроль и Инстинкт используются, когда надо противостоять безумию. При бросках на эти Добродетели количество бросаемых кубиков не может превышать текущего значения Запаса крови. Ведь чем голоднее вампир, тем труднее ему сохранить здравомыслие. См. также Главу 7, информацию о безумии.

* Спокойный / Элементарные инстинкты

** Умеренный / Обладающий интуицией

*** Дисциплинированный / Подобный зверю

**** Закаленный / Интуитивный

***** Полное владение собой / Примитивный

Мужество

Мужество – это особенность мышления вашего персонажа, позволяющая ему сохранять хладнокровие перед лицом опасностей и трудностей. Мужество используется тогда, когда вампиру надо устоять и не броситься прочь при виде вещей, которых он инстинктивно боится: солнца, огня, или искренне верующего человека с распятием в руках (см. также Главу 7).

* Смелый

** Бесстрашный

*** Стойкий

**** Отважный

***** Доблестный

Значение Пути (Via)

Сохранять высокое значение Пути для персонажа важно по одной-единственной причине: если это значение падает до нуля, персонаж превращается в монстра и переходит под управление Рассказчика. На все время. Разумеется, имеются и другие причины. Например, при броске на Эмпатию количество кубиков не может превышать текущее значение Пути. Чем ниже у вас значение Пути, тем крепче вы спите и тем сложнее вам проснуться в случае необходимости. В стрессовых ситуациях у вас больше шансов впасть в безумие, так как вы практически не можете контролировать свои инстинкты, когда попадаете в опасные ситуации. Действия, совершенные вами в состоянии безумия, могут уменьшить значение Пути.

Можно сказать, что эта характеристика отделяет вампира от человека. Вампиры с высоким значением Пути ближе ко всему человеческому (но не обязательно – к человечности). Те, кто не смог далеко продвинуться по Пути, постепенно превращаются в чудовищ, и не по своему выбору.

Влияние Пути

* Можно сказать, что от значения Пути зависит, насколько похож вампир на человека и насколько легко сможет он затеряться среди людей. Чем дальше отступает вампир по Пути, чем меньше человеческих черт в нем остается.

* Вампиры обычно спят очень крепко и с трудом просыпаются, даже в случае опасности. Днем, особенно после внезапной побудки, количество кубиков при броске на любое действие не может превышать текущее значение Пути. См. также раздел «Пробуждение».

* Путь напрямую влияет на броски на Добродетели, когда персонажу нужно противостоять безумию. Количество кубиков в случае таких бросков не может превышать значение Пути. Следовательно, чем меньше в персонаже остается от человека, тем сложнее ему противостоять зову зверя. Персонаж, потерявший Путь, очень скоро утратит любой самоконтроль.

* Время, проводимое в торпоре, тоже напрямую зависит от значения Пути. Чем ниже это значение, тем дольше персонаж остается в торпоре.

Развилка

Иногда за время игры философия персонажа претерпевает столь кардинальные изменения, что можно говорить о смене Пути. Если Рассказчик и игрок считают, что такое изменение допустимо, персонаж может выбрать для себя другой Путь. По вполне понятным причинам вампир не может просуществовать хоть сколько-нибудь долгое время вне Пути: такая беспечность усилит его внутреннего Зверя. Если на новом Пути культивируются те же Добродетели, что и на прежнем, новое значение Пути рассчитывается как для вновь созданного персонажа (т. е., все дополнительные единицы, полученные за счет опыта или дополнительных баллов, утрачиваются). Если Добродетели меняются, то значение новой Добродетели считается равным единице и не может быть увеличено в течение как минимум трех игровых сессий. К значительным переменам в мировоззрении надо приспособиться.

Например, Равнос Талтин вступил в игру, следуя по Пути Парадокса. Но постоянное общение со смертными смягчило его нрав, и постепенно он начал склоняться к Пути Человечности. Рассказчик и игрок посчитали такое изменение допустимым, и Талтин перешел на Путь Людей. Так как на его новом Пути ценятся Совесть и Самоконтроль, а на Пути Парадокса культивировались Убежденность и Самоконтроль, Добродетель Убежденности заменяется Совестью. Значение Совести поначалу равно единице. Значение Самоконтроля сохраняется и, как и прежде, равно четырем. Теперь значение Пути для Талтина равно пяти.

Распад личности (деградация)

Иногда персонаж, вольно или невольно, совершает аморальные поступки (в том числе и в состоянии безумия). В этом случае Зверь в нем становится все сильнее и настойчивей.

Контроль за потерей единиц Пути – одна из основных задач Рассказчика. Если персонажи у него без потерь справляются с чем угодно, нарушается сама ткань игры. И наоборот, если мастер будет слишком строг, игра закончится максимум за три сессии. Приведенные ниже правила могут меняться и толковаться по-разному, но не стоит полностью пренебрегать ими.

Если мастер считает, что персонаж совершил действие, противоречащее моральным принципам его Пути, он может уменьшить значение Пути этого персонажа на единицу. Чтобы определить вероятность деградации, выполняется бросок на Совесть или Убежденность. Сложность броска обычно равна 6, хотя по решению мастера может меняться.

Если в результате броска игрок получает хотя бы один успешный балл, значение Пути у его персонажа не уменьшается. Если же бросок оказывается неудачным или провальным, персонаж теряет как единицу Совести / Убежденности, так и единицу Пути. Провал броска также означает появление у персонажа Психоза из-за полученной психологической травмы.

Сожаление

Мастер должен всегда предупреждать игрока до того, как тот соберется совершить действие, которое может привести к уменьшению значения Пути у персонажа. Игроки должны понимать, к чему могут привести их действия, и заблаговременно готовиться к последствиям, если избежать этих действий они не могут (например, если они впали в безумие). Когда игроки становятся слишком самонадеянными и решают, что могут справиться с чем угодно, мастер может предупредить их о возможных последствиях такого поведения. Но при этом мастер не должен проявлять излишней настойчивости и требовать выполнения бросков по любому поводу.

Иерархия грехов

Можно понять, что персонаж со значением 3 на Пути Человечности менее человечен, чем персонаж со значением 10. Вампир с высоким значением Пути четко понимает моральные принципы и установки выбранного мировоззрения. Но чем дальше он проходит, тем труднее ему удержаться на Пути. Каиниту со значением Пути 10 приходится проверять свои Добродетели постоянно, при малейшем противоречии окружающей действительности его принципам. Чтобы удерживать Зверя

на почтительном расстоянии, ему приходится быть чуть ли не совершенством. Вампиры со значением 3 на Пути Человечности теряют единицу Пути только при совершении намеренно жестоких поступков.

Иерархии грехов позволяют мастеру и игрокам определить, надо ли при выполнении того или иного действия бросать кубики на Добродетели. В таблицах приведены примеры поступков, требующих выполнить бросок кубиков. Как и всегда, окончательное решение остается за Рассказчиком. Он может попросить игрока выполнить бросок на распад личности, даже если по правилам этого не требуется. Игрокам следует довериться мастеру в решении этого вопроса.

Путь Зверя

Значение Пути	**Деяние, требующее броска на Убежденность**
10	Нападение на явно превосходящего противника
9	Отказ от вызова явно слабейшему вожаку
8	Убийство по причине, не имеющей никакого отношения к выживанию
7	Отказ от общения с природой или дикими животными
6	Ненужные пытки
5	Жертвование чем-либо ради существа, не имеющего к вам отношения
4	Отказ от убийства, когда на кону стояла ваша жизнь
3	Невозможность защитить территорию
2	Проявление милосердия к недостойному врагу
1	Отказ от питания при наличии чувства голода

Путь Крови

Значение Пути	**Деяние, требующее броска на Убежденность**
10	Не сдержать слова, данного товарищу по клану
9	Невозможность помочь товарищу по клану или отомстить за него; раскрытие тайн клана посторонним
8	Поставить личные амбиции и желания выше долга
7	Не убить вампира из другого клана, когда в этом возникла необходимость
6	Отказаться от возможности получить кровь или знания из-за незначительной опасности

5	Нарушить слово, данное смертному
4	Неуважительно относиться к вождям клана; не стремиться получше узнать учение Хакима
3	Отказаться от возможности получить кровь вампира или знания о Каине из-за умеренной опасности
2	Впадение в безумие
1	Отказ от возможности заполучить кровь вампира более низкого поколения, вне зависимости от того, чем он вызван

Путь Рыцаря

Значение Пути	**Деяние, требующее броска на Убежденность**
10	Невозможность помочь смертному в случае нужды
9	Неуважительное отношение к товарищу
8	Поставить личные желания выше долга
7	Нарушить слово, данное собрату по клану или товарищу
6	Невозможность помочь собрату по клану или товарищу в случае нужды
5	Ударить безоружного противника
4	Невозможность оказать гостеприимство другому Каиниту
3	Неуважительное отношение к вышестоящему
2	Нарушение слова, данного лорду или князю
1	Нарушения священной клятвы

Путь Дьявола

Значение Пути	**Деяние, требующее броска на Убежденность**
10	Нежелание даровать Становление новому вампиру
9	Отказ от изучения новой формы удовольствия
8	Нежелание нестись на волне безумия
7	Нежелание наносить вред окружающим и отказ ради этого от собственного удовольствия
6	Отказ убивать смертных, когда это убийство выгодно вам

5	Отказ совершать жестокие поступки, выгодные вам
4	Отказ от совращения добродетельных персонажей, когда подворачивается такая возможность
3	Отказ от возможности приобрести материальные ценности
2	Альтруизм
1	Помощь служителям добродетелей, Бога или прочим идеологическим противникам

Путь Небес

Значение Пути	**Деяние, требующее броска на Убежденность**
10	Невозможность проявить почтение к Церкви (или аналогичной организации)
9	Невозможность выступить против коррупции, грехов, жадности, гордости и т. п.
8	Действовать под влиянием гордыни, жадности, чревоугодия (например, из-за жажды крови) и других грешных побуждений
7	Воровство, разбой, намеренный вандализм
6	Причинение вреда добродетельному и достойному человеку или вампиру
5	Питание кровью невинного без получения на то согласия
4	Богохульство или ересь
3	Оставление преступления или серьезного греха ненаказанным
2	Убийство невинного (т. е. не грешника и не преступника) без какой-либо причины
1	Помощь демону, дьяволопоклоннику, Сеттиту или другому сверхъестественному служителю зла

Путь Человечности

Значение Пути	**Деяние, требующее броска на Убежденность**
10	Случайный проступок
9	Намеренный проступок
8	Намеренное причинение вреда

7	Воровство и разбои
6	Непредумышленное убийство
5	Бесцельное буйство
4	Хорошо обдуманное, предумышленное причинение вреда
3	Садизм и извращения
2	Предумышленное убийство
1	Только самые гнусные и жестокие действия

Путь Парадокса

Значение Пути	**Деяние, требующее броска на Убежденность**
10	Отказ совершить диаблери по отношению к старейшине другого клана
9	Отказ показать «запертому» существу путь свету – или к разрушению
8	Проявление заботы о смертных
7	Невозможность приобрести знания или предметы, способные повлиять на реальность
6	Нежелание обмануть окружающих, когда предоставляется такая возможность
5	Быть пойманным в процессе изменения реальности путем избирательного перераспределения чужой собственности (неучи называют это кражей)
4	Отказ от уничтожения напитанного энергией предмета
3	Присоединение и активная поддержка существующего социального порядка среди Каинитов
2	Активное сопротивление переменам
1	Тоска и скука, появляющиеся в вашем присутствии

Путь Тифона

Значение Пути	**Деяние, требующее броска на Убежденность**
10	Попытка сохранить самообладание, чистоту или достоинство
9	Отказ от потакания слабостям (в том числе попытка избежать безумия или Красного Ужаса)

8	Невозможность уничтожить вампира, находящегося в Голконде
7	Милосердное, целесообразное уничтожение врага без проявления фантазии
6	Невозможность воспользоваться ситуацией в обществе в интересах Сеттитов
5	Невозможность заменить веру цинизмом и отчаянием
4	Невозможность воспользоваться чужими слабостями
3	Позволить чувствам к смертному возобладать над стремлением уничтожить этого смертного
2	Невозможность навредить вампиру ради интересов Сеттитов
1	Отказ от попытки пробудить Сета при первой же возможности

Сила воли

Сила воли определяет, насколько хорошо персонаж может сопротивляться обуревающим его страстям и желаниям. Броски на Силу воли – в отличие от других характеристик – выполняют довольно редко, но сама Сила воли часто используется в игре. Если персонаж использует единицу Силы воли, запас Силы воли (квадратики в листе персонажа) уменьшается на единицу; значение (кружки) остается неизменным.

За время игры запас Силы воли неоднократно уменьшается и увеличивается. Он уменьшается каждый раз, когда персонаж использует единицу Силы воли для выполнения какого-нибудь экстраординарного действия, например, для сохранения самообладания или получения автоматического успеха. Со временем запас Силы воли у персонажа истощится, и он больше не сможет поступать так, как поступал когда-то. Персонаж утомлен, он не может собраться с силами, его ничего не волнует – он утратил Силу воли.

* - бесхребетный

** - слабый

*** - застенчивый

**** - неуверенный

***** - уверенный

***** * - самонадеянный

***** ** - решительныи

***** *** - настойчивый

***** **** - железная воля

***** ***** - непоколебимый

Использование Силы воли

Сила воли – одна из самых задействованных характеристик в игре «Темные Века», так как персонаж может накапливать ее, использовать и тратить для выполнения множества разнообразных действий. Можно сказать, что Сила воли – это один из центральных элементов игры, ей уделяется много внимания, поэтому игрокам и Рассказчику следует понять приведенные ниже правила:

1. Единица Силы воли используется, чтобы получить автоматический успех для одного действия. За ход таким образом можно использовать только одну единицу Силы воли, но она гарантированно даст вам автоматический успех. Таким образом можно достичь успеха в простых действиях, для которых требуется концентрация. В случае длительных действий дополнительный успешный балл, полученный таким образом, может уберечь игрока от провала. В некоторых случаях мастер может запретить такое использование Силы воли. Только вампиры могут тратить Силу воли подобным образом.
2. Иногда Рассказчик может сказать игроку, что его персонаж выполнил какое-то действие инстинктивно, бессознательно или под влиянием неосознанного порыва («Когда лучи солнца проникли в комнату, ты в смертельном ужасе отскочил от окна»). Можно потратить единицу Силы воли, чтобы избежать таких действий и поступить так, как хочется игроку. Но чувство, побудившее вас к неосознанным действиям, может вернуться, и тогда вам придется потратить еще единицу Силы воли. Иногда это чувство может быть таким сильным, что у вас не хватит Силы воли, чтобы справиться с ним; в других случаях бывает достаточно одной единицы Силы воли, чтобы вернуть себе самообладание.
3. Если один из ваших Психозов вынуждает вас совершить действие, от которого вы предпочли бы воздержаться, можно потратить единицу Силы воли, чтобы избежать совершения этого действия. Каждый раз, когда вы попытаетесь справиться с Психозом, вы будете тратить дополнительную единицу Силы воли. Если будет потрачено достаточное количество Силы воли, Психоз может быть полностью подавлен. Это единственный способ избавиться от Психоза, и он не действует в случае изначального Психоза

Малкавианов.

Постоянное значение Силы воли может быть увеличено только за счет баллов опыта, текущие запасы Силы воли в течение игры могут меняться неоднократно. Ниже приводится описание того, как изменяется Сила воли персонажа.

Восстановление Силы воли

Персонажи восстанавливают Силу воли в процессе отдыха или тогда, когда у них есть шанс повысить свою самооценку. Решение о том, удалось ли персонажу пополнить запасы Силы воли, принимает мастер.

Ниже указаны три способа, которыми персонаж может пополнить запас Силы воли. Помните, что к постоянному значению Силы воли они не имеют никакого отношения: это значение может увеличиваться только за счет баллов опыта.

1. В конце истории (не игровой сессии) весь запас Силы воли восстанавливается, вплоть до начального значения. Мастер может запретить полное восстановление запаса из-за того, что в течение игры персонаж не отличался высокой самооценкой и не достиг значимых успехов.

   Например, игра завершилась вничью. Персонаж не получил всего, к чему стремился, но и не потерял лица. Запасы Силы воли полностью восстанавливаются.
2. (дополнительно) в течение игры персонаж достигает значимых результатов, и мастер решает, что его самооценка полностью восстановилась (а вместе с ней – и часть запасов Силы воли).

   Например, персонажу удалось спасти своего мужа-смертного из огня, охватившего дом. Восстанавливается три единицы Силы воли.
3. Полное соответствие одному из критериев Архетипа позволяет восстановить от 1 до 3 единиц Силы воли (по решению мастера). Это соответствие достигается в процессе отыгрыша и должно быть подтверждено мастером.

   Например: Кающийся грешник отдал отобранные у бандитов сокровища своей недавней (выжившей) жертве. Восстанавливается 2 единицы Силы воли.

Если ни один из предложенных способов не подходит к вашему стилю игры, вы можете ввести следующее правило: единица Силы воли восстанавливается каждый вечер, после того, как персонаж проснулся. Это правило просто в применении, так как персонаж помимо всего прочего, каждый вечер теряет единицу запаса Крови, при этом оно гарантирует постоянное пополнение Силы воли.

Запас Крови

Эта характеристика указывает, сколько крови находится в теле вампира. Запас Крови может быть равен нулю, что означает, что персонаж полностью израсходовал всю имеющуюся у него кровь. Если при этом правила требуют от него потратить еще единицу крови (например, при наступлении ночи), он утрачивает уровень здоровья. Иными словами, когда Запас Крови исчерпан, персонаж не может расходовать баллы крови.

Запас Крови играет большую роль в бросках на Самоконтроль и Инстинкт. При бросках на эти Добродетели количество бросаемых кубиков не может превышать текущего значения Запаса Крови. Таким образом, если у вас три балла крови, а ваш Самоконтроль равен 4, вы все равно можете бросить только три кубика в том случае, когда вам надо удержаться от впадения в безумие. Так происходит потому, что голод плохо сказывается на Самоконтроле / Инстинкте вампира.

Запас Крови персонажа полностью зависит от его Поколения.

Использование Запаса Крови

Каждую ночь вампир тратит единицу Крови на поддержание существования (запас уменьшается после дневного сна). Но персонаж может использовать кровь и иными способами. Количество баллов крови, которое персонаж может использовать в течение хода, зависит от его Поколения, хотя эффект может накапливаться в течение нескольких ходов.

- На восстановление одного уровня здоровья тратится единица крови, но только в том случае, когда у персонажа есть возможность отдохнуть и воздержаться от действий. Чтобы восстановить уровень здоровья, требуется один ход.
- Балл крови может на единицу увеличить значение одного из Физических Атрибутов (Силы, Ловкости или Выносливости). Игрок объявляет о расходовании одного балла крови до конца сцены получает один дополнительный кубик при бросках на этот Атрибут. За один ход таким образом можно истратить только один балл крови, но эффект может накапливаться. Иными словами, потратив за три хода три балла крови, персонаж может получить +2 к Силе и +1 к Ловкости. Разумеется, вампиры более ранних поколений могут за ход потратить больше крови.
- Вампир может передать часть крови другому вампиру, чтобы тот смог восстановить здоровье или выполнить определенное действие. В этом случае персонаж должен вскрыть себе артерию и позволить другому вампиру выпить кровь. Это действие может быть опасным, так как некоторые персонажи могут впасть в безумие и попытаться выпить больше крови, чем им нужно. Не стоит забывать, что, если вампир трижды выпьет кровь одного и того же Каинита, он станет

рабом этого Каинита, если не только не был связан Клятвой Крови с кем-нибудь третьим.

Когда вампир пьет кровь животного или человека, он насыщается – это необходимо ему для поддержания существования. В игре эта кровь считается Запасом Крови. Если у персонажа Запас Крови полностью восстановлен, считается, что он сыт, при этом он не получит никакой выгоды от дополнительно выпитой крови. Если вампир выпил у человека всю кровь, человек умирает. Если выпито более половины крови, человек заболевает и может умереть (при потере единицы крови смертные теряют уровень здоровья).

Пополнение Запаса Крови

Когда вампир пьет кровь человека или животного, он пополняет свой Запас Крови. За одни ход можно восстановить не более трех баллов крови. Чем короче ход, тем меньше времени персонаж может потратить на насыщение. Часто Каиниты пьют кровь медленно, чтобы получить больше удовольствия от процесса питания. За три секунды (длительность самого короткого хода) невозможно восстановить более трех единиц крови.

Сосуд	***Запас Крови***
Вампир	10-50
Люпин	25
Обычный человек	10
Корова	6
Ребенок	5
Собака	4
Овца	4
Свинья	4
Кошка	3
Крыса	1/2
Птица	1/4

После того, как человек был укушен, он перестает сопротивляться вампиру и полностью разделяет его удовольствие от процесса. Как только вампир погрузил клыки в тело жертвы, он может больше ее не опасаться. Люди с очень сильной волей (9 и выше) могут продолжать сопротивление, но обычно даже они попадают под очарование Поцелуя. Некоторые смертные (если у них есть такая возможность) приучаются наслаждаться Поцелуем и могут сами жаждать его.

Если вампир выпьет больше половины крови жертвы, возникает серьезная угроза жизни человека; чтобы он выжил, требуется определенный уход и лечение. Если было выпито более трех четвертей крови, требуется оказать немедленную медицинскую помощь, иначе жертва умирает.

У раненого персонажа обычно меньше крови, чем у полностью здорового. Учтите, что обычный человек теряет единицу крови при получении каждого уровня повреждений. Вампиры кровь из-за ран не теряют. В обычных условиях за день человек восстанавливает единицу крови. Хотя у некоторых животных крови больше, чем у человека, она менее питательна, поэтому дает меньше баллов крови.

Старая кровь не может быть столь же питательна, как свежая кровь, если только это не кровь очень сильного существа, например, старейшины. Такая кровь сохраняет свои питательные свойства в течение некоторого времени. Если вампир пьет кровь древнего Каинита, за каждый выпитый балл крови он может добавить два и более баллов крови к своему запасу. Питаясь от таких созданий, можно накопить огромные запасы крови. Старейшины умеют сгущать выпитую кровь, тем самым увеличивая эффективность своих запасов крови. Каждый «балл» их крови равен по силе одной десятой от их общего Запаса Крови.

Таким образом, у старейшин запасы крови намного больше, чем у остальных вампиров, хотя они и обладают обычными физическими размерами. Они вмещают в себя такие объемы крови просто потому, что могут сгустить ее. Чтобы восстановить запасы, другому вампиру требуется совсем немного крови старейшины (не говоря уже о том, что она обладает множеством других интересных свойств). Кровь Люпинов обладает почти такой же силой.

Здоровье

Эта характеристика указывает, насколько крепок и здоров персонаж. Существует несколько уровней повреждений, каждый из которых накладывает определенные штрафы на получившего повреждение персонажа. Если персонаж получил простые повреждения, количество кубиков у него уменьшается на один, если же персонаж искалечен, количество бросаемых кубиков уменьшается на пять. Если при этом запас кубиков у игрока окажется равным нулю, его персонаж просто не сможет выполнить действие.

Недееспособный вампир вообще не может действовать. Он обездвижен и единственное, на что он способен, - это лечить себя за счет Запаса Крови или пить предложенную ему кровь. Смертный, получивший такой уровень повреждений, близок к смерти; если он потеряет еще один уровень здоровья, он умрет. Если вампир, став недееспособным, получает усиливающееся повреждение, он тоже

умирает Окончательной смертью.

Уровень здоровья	**Штраф на запас бросков**	**Штраф на движение**
Ушибы	**0**	Персонаж слегка избит и не получает штрафа на броски из-за повреждений
Повреждения	**-1**	Персонаж имеет внешние повреждения и не испытывает трудностей при движении.
Травмы	**-1**	Персонаж травмирован и передвигается с трудом (половина максимальной скорости бега).
Ранения	**-2**	Персонаж получил значительные травмы и не может бежать (хотя может идти).
Тяжелые повреждения	**-2**	Персонаж сильно изувечен и может лишь ковылять
Калека	**-5**	Персонаж очень сильно изувечен и может лишь ползти
Недееспособность	**-**	Персонаж не может двигаться

Таблица Поколений

	Максимальное значение характеристики	**Запас Крови**	**Баллы крови за ход**
Третье	10	?	?
Четвертое	9	50	10
Пятое	8	40	8
Шестое	7	30	6
Седьмое	6	20	5
Восьмое	5	15	3
Девятое	5	14	2
Десятое	5	13	1
Одиннадцатое	5	12	1

Двенадцатое	5	11	1
Тринадцатое +	5	10	1

Максимальное значение характеристики: самое высокое значение той или иной характеристики, какое только может быть у персонажа. Имеет большое значение для Дисциплин. Учтите, что у персонажей игроков максимальное значение характеристики не может превышать шести, даже с учетом баллов опыта.

Запас Крови: древние вампиры могут хранить в своих телах больше крови (или даваемой кровью энергии), чем молодые Каиниты.

Баллы крови за ход: количество баллов крови, которые вампир может израсходовать в течение одного хода на получение дополнительных кубиков или восстановление здоровья.

[1] — Приблизительно 1 м 62 см. [Наверх]

[2] — Кретьен де Труа - первый и самый известный средневековый романист. Поэт жил при дворе принцессы Марии, в Шампани, по чьему приказу, как говорит сам автор, он написал "Ланселота". К концу жизни Кретьен де Труа, видимо, сменил покровителя, так как его последний роман, "Персеваль или Роман о Граале", посвящен уже графу Филиппу Фландрскому. Карьера Кретьена де Труа продолжалась около

пятнадцати лет, приблизительно между 1170 и 1185 гг. Его романы основаны, главным образом, на бретонских легендах. [Наверх]

[3] — Мишель Эйкем де Монтень (1533 — 1592) — французский писатель и философ-гуманист эпохи Возрождения, автор знаменитых «Опытов». [Наверх]

[4] — Чуть больше 18 кг. 1 фунт - 453,59 г. [Наверх]

[5] — вид деревянной флейты, основная флейта барочной музыки (XVII - начало XVIII); стала снова популярна в XX веке с возникновением так называемого аутентичного исполнения. [Наверх]

[6] — струнный ударный музыкальный инструмент с деревянным корпусом трапецевидной или прямоугольной формы с натянутыми металлическими струнами, звук из которых извлекается ударами палочек или колотушек. [Наверх]

[7] — древний струнный музыкальный инструмент. [Наверх]

[8] — Данте Алигьери (1265— 13/14 сентября 1321) — итальянский поэт. Создатель «Комедии» (позднее получившей эпитет «Божественной», введённый Бокаччо), в которой был дан синтез позднесредневековой культуры. [Наверх]

‹ Глава 3: Кланы вверх Глава 5: Дисциплины ›

Версия для печати

11 252
1 094
543

Все оттенки Тьмы

Глава 5: Дисциплины

О, что за мир сокровищ и восторгов,
Могущества, и почестей, и власти
Здесь ревностный искатель обретет!
Отныне будет мне подвластно все,
Что движется меж полюсов спокойных.

- Трагическая история доктора Фауста, Кристофер Марло[1]

В наши дни Дисциплины назвали бы сверхъестественными способностями. В Темные Века их считали тем, чем они и были на самом деле: разделительной чертой между человеком и Зверем. Чем бы они ни были - дарами Господа (как кое-кто предполагал), отметинами Дьявола (как считало большинство), поцелуями Лилит (как гласили легенды Каинитов) или просто наследием давних времен, - Дисциплины давали вампирам силы, неведомые смертным.

Каждая Дисциплина наделяет определенными возможностями. Некоторые из них позволяют устанавливать связь с животными или создавать иллюзии. Другие делают вампира сильнее, быстрее и выносливей, наделяют его крепостью камня; позволяют по желанию принимать вид животного или обращать сильных воинов в рабов. Каким бы ни было происхождение этих таинственных сил, именно от них зависит могущество неупокоенных.

В игре значения Дисциплин варьируются от единицы до пяти (см. Характеристики). Дисциплины со значением «шесть» возможны для персонажей седьмого и более старших поколений. Некоторые Дисциплины влияют только на одну способность, например, увеличивают силу (Могущество), другие учитывают несколько взаимосвязанных талантов, как в случае с волшебством (Тауматургия). Каждая единица Дисциплины или увеличивает значение определенной способности персонажа, или наделяет его новыми возможностями. В данной главе перечислены все Дисциплины, наделяющие персонажей разнообразными возможностями, а также указывается, на каком уровне они становятся доступными.

Новый персонаж вступает в игру с четырьмя баллами, распределенными между Дисциплинами его клана – теми

Дисциплинами, которыми его клан владеет лучше всего. Дополнительные баллы позволяют увеличить значение этих Дисциплин или приобрести новые. В дальнейшем персонаж может тратить баллы опыта на развитие Дисциплин, постепенно достигая уровня старейшин.

Разумеется, для развития Дисциплин у персонажа в игре должны быть определенные причины. Эти причины зависят не столько от правил, сколько от самого вампира или его клана. Значение Анимализма у Гангрела возрастет, если он будет постоянно взаимодействовать с животными, у Тремер – если он выучит заклинания, способные прервать или установить связь с животным, а у Малкавиана – если его рассудок позволит ему стать одним целым с выбранным зверем. Как бы ни развивался сюжет истории, игроку надо решить, как именно его вампир будет развивать ту или иную Дисциплину, прежде чем увеличить ее значение.

Стоит еще раз напомнить, что Дисциплины четко указывают на сверхъестественную сущность персонажа. Если низшие уровни Стремительности или Могущества еще могут остаться незамеченными (люди всего лишь скажут «Какая она быстрая» или «Он очень сильный»), большая часть новых возможностей отличает вампиров от людей. Смертные, ставшие свидетелями применения Дисциплин, могут испугаться Каинита или позавидовать ему и попытаться его уничтожить. Часто сами вампиры накладывают некоторые ограничения на использование Дисциплин; даже к дарам Господа нужно привыкнуть. Недавно получивший Становление новообращенный может решить, что эти жуткие способности лишь усиливают его проклятие…

Дисциплины высоких уровней

Для тех, чья кровь сильна, а воля – непоколебима, первые пять уровней Дисциплин – лишь начало пути к могуществу. Одаренные вампиры могут поднимать значение Дисциплин выше пяти и разрабатывать свои собственные варианты использования силы.

На шестом уровне (и выше) вампир достигает такого мастерства, что его Дисциплины начинают отражать его внутреннее «я». Несдержанный Бруха с шестью уровнями Доминирования может запугать множество людей, продемонстрировав свои необычные способности, в то время как утонченные манеры и соблазнительность более хитроумного члена того же клана вызовут зависть у инкуба. Каждая Дисциплина имеет несколько вариантов проявления на шестом уровне; с разрешения мастера игрок может предложить свои варианты. Какой бы из вариантов персонаж не выбрал, проявление Дисциплины должно нести отпечаток личности вампира.

Получив баллы опыта (и отыграв развитие Дисциплины), игрок может приобрести еще один вариант проявления Дисциплины шестого уровня. Для этого требуется большое количество баллов опыта, так как даже одна сила Дисциплины шестого уровня стоит 30 баллов, каждая дополнительная сила тоже потребует тридцати баллов опыта. Жизнь вампиров может длиться тысячелетия, поэтому возможности для получения опыта у них есть. Умный Каинит может извлечь немалую выгоду из использования Дисциплин низших уровней, и дополнительные силы для него будут все равно что специи, добавленные к вкусной еде.

Древние вампиры могут поднимать значение Дисциплин выше шести единиц; Рассказчик может сам придумать, какими возможностями будут обладать такие вампиры, или же наделить богоподобных старейшин вариантами силы Дисциплин шестого уровня. Так, Каинит, достигший восьмого уровня Доминирования, может владеть более чем восьмью силами этой Дисциплины. Бойтесь своих старейшин, дети…

Анимализм

В Темные Века человек еще не подчинил себе природу. В лесах обитало множество животных, вызывающих страх даже у опытного охотника. Чтобы уничтожить стаю голодных волков, требовалось вступить с этими бешеными животными в кровавую схватку.

Люди не имели ни малейшего понятия о повадках и привычках многих диких животных, и это вызывало в них страх по отношению к тем же волкам или, например, летучим мышам. В то же время зависимость людей от домашних животных, которые перевозили тяжести, были источником пищи и защищали человеческие жилища, связывало их с животным миром.

Дисциплина Анимализма наделяет Каинита способностью понимать

животных (как диких, так и домашних) и управлять ими. Анимализм также позволяет в определенной мере сдерживать Зверя, обитающего внутри каждого вампира.

В основном Анимализмом владеют представители кланов Гангрел, Носферату, Равнос и Цимисхов. Гангрел, как считается, часто живут бок о бок с животными в густых лесах Европы. У других кланов развитие этой Дисциплины вызывает определенные трудности, так как среди членов этих кланов очень мало вампиров, способных обучить других искусству Анимализма.

Вампир, не владеющий этой Дисциплиной и не обладающий Навыком Знание животных, практически всегда вызывает у животных страх. Звери в присутствии вампира чувствуют себя крайне неуютно и пытаются убежать или, в некоторых случаях, напасть на него.

Анимализм – это одна из немногих Дисциплин, к которой набожные вампиры относятся без предубеждения, ссылаясь на то, что ею явно пользовались Ной, Даниил и даже Иоанн, а значит, эта сила получена не от владыки преисподней, но от восседающего на Небесах господа. Хотя такие Каиниты составляют меньшинство среди вампиров, владеющих Анимализмом (большинство Гангрел сохранило языческие верования, а Цимисхи считают богами самих себя), они фанатично придерживаются своей интерпретации.

Рассказчик может наделить животных, взаимодействующих с персонажами, определенными личностными характеристиками и отличительными признаками. Со временем животное может подружиться с персонажем, поэтому чем полнее оно будет прописано, тем дольше у игрока сохранится интерес к нему. Помните, что животные в большинстве своем существа простодушные и воспринимают все буквально.

Если хроники допускают существование сверхъестественных существ (мантикор, грифонов и прочих), Анимализм может использоваться и для общения с такими животными. При этом сложность использования Дисциплины увеличивается на единицу или две. Фантастические животные, как правило, умнее и хитрее обычных представителей фауны.

* Речь животных

Не только люди наделены божественным даром речи. Речь животных позволяет Каинитам общаться со зверьми и передавать им свои приказы. Чтобы воспользоваться этой силой, Каинит должен смотреть в глаза животного. После того, как контакт был установлен, вампир может передавать животному приказы на его языке, будь то чириканье, лай или шипение. Поговаривают, что некоторые Носферату могут передавать приказы молча, но при этом они должны смотреть в глаза

животному и возобновлять этот контакт каждый раз при передаче нового приказа.

Речь животных не гарантирует, что зверь станет помогать вампиру, но обычно после такого общения животные начинают лучше относиться к Каиниту. Мелких животных можно запугать, принудив тем самым к исполнению приказов, но к крупным хищникам лучше обращаться с просьбами. Желательно, чтобы весь процесс общения с животным отыгрывался.

Если общение прошло удачно, животное постарается выполнить полученный приказ как можно лучше. Сложные задания (требующие применения логики) имеет смысл давать только самым умным из животных. Приказы откладываются глубоко в подсознании животного и могут некоторое время влиять на его поведение.

Система: для того, чтобы поговорить с животным, броска кубиков не требуется. Но если персонаж хочет, чтобы зверь что-то сделал для него, выполняется бросок на Манипулирование + Знание животных (сложность 6). Сложность броска может меняться с учетом обстоятельств и отыгрыша. Подход персонажа к процессу общения во многом зависит от его Характера. Персонаж может запугивать, дразнить, льстить, умолять, объяснять. Игрок должен понимать, что он отыгрывает не только персонажа, но и живущего внутри него Зверя.

** Зов Ноя

Эта сила позволяет Каиниту издавать призывные крики, свойственные определенному виду животных. Все животные этого вида в пределах слышимости реагируют на этот зов, но не всегда отвечают на него. Те, кто все-таки откликнулся на него, не обязательно немедленно приходят на помощь. Впрочем, они благожелательно относятся к вампиру и чаще всего помогают ему.

Те немногие из Каинитов, кто стойко придерживается христианства и при этом владеет Анимализмом, связывают эту силу с Ноем, который при ее помощи якобы призвал «каждой твари по паре», чтобы заполнить ковчег.

Система: игрок бросает кубики на Обаяние + Выживание (сложность 6), чтобы определить, каким был ответ на его зов (см. ниже). Ответить могут только те животные, которые слышали зов.

По решению игрока зов может быть предназначен для отдельной, четко указанной группы животных. Например, вампир может воззвать ко всем серым волкам округи, к определенной волчьей стае или только к вожаку стаи.

1 успешный балл – отзывается одно животное

2 успешных балла – отзывается четверть животных, услышавших зов.

3 успешных балла – отзывается половина животных, услышавших зов

4 успешных балла – отзывается большинство животных

5 успешных баллов – отзываются все животные, слышавшие зов

*** Запугивание Зверя

Каиниты – главные хищники нашего мира. Многие Каиниты верят, что внутри них обитает дух дикого Зверя, похожего на Зверя, живущего в сердцах людей, но более сильного и яростного. С помощью этой силы вампир может коснуться смертного или животного и на мгновение связать воедино обитающих в их душах Зверей. Этого краткого контакта достаточно для того, чтобы подчинить Каиниту внутреннего Зверя жертвы.

Жертва утрачивает мужество, вдохновение и надежды. Самые храбрые из людей становятся равнодушными и безучастными ко всему, люди с более чувствительной натурой могут из-за воздействия этой силы страдать разными Психозами.

Христиане из числа Носферату заявляют, что именно этой силой воспользовался Даниил, который по приказу вавилонского царя был брошен в яму с голодными львами, откуда на следующий день вышел невредимым. Наиболее ортодоксальные Каиниты, вроде тех же Носферату, считают, что эта сила будет утрачена, если они усомнятся в своей вере. С другой стороны, Цимисхи рассматривают эту силу лишь как еще одно доказательство своей высшей природы и превосходства над остальными существами. Равнос мало интересуются происхождением силы, но охотно пользуются ею, чтобы успокоить только что обворованных людей. Поговаривают, что Гангрел и некоторые Носферату используют схожую силу, которая позволяет утихомирить внутреннего Зверя, привести его в состояние покоя, а не подавить через страх. Эта сила действует так же, как и Запугивание Зверя, и известна под названием Песни Покоя.

Система: игрок бросает кубики на Манипулирование + Запугивание (или Эмпатию, если он решил воспользоваться Песней Покоя), сложность броска равна 7. Это действие считается длительным, игрок должен набрать столько успешных баллов, сколько у его жертвы единиц Силы воли (у большинства животных – 5). Неудачный бросок означает, что вампиру придется все начинать с начала, в случае провала он просто не сможет воздействовать на Зверя выбранной жертвы.

После того, как Зверь смертного был запуган или успокоен, этот смертный больше не может восстанавливать и использовать Силу воли. Он прекращает любое сопротивление, как физическое, так и психологическое. Он даже не может защитить себя в случае нападения, хотя по решению мастера игрок может выполнить бросок на силу воли, если жизни персонажа что-то угрожает. Чтобы освободиться от влияния этой силы, смертный может раз в день выполнять бросок на Силу воли (сложность 6) до тех пор, пока количество набранных успешных балов у него не сравняется со значением Силы воли у вампира. Сами Каиниты воздействию этой силы не поддаются.

**** Оседлать разум зверя

Согласно религиозной доктрине, принятой в Темные Века, у животных нет души, есть только дух. Каиниты считают, что при помощи своей силы они могут занять пустующее место, переместив свою душу в тело животного. Глядя в глаза животного, вампир переносит свою *аниму* – свое сознание – в животное, тем самым завладевая им. Тело вампира становится неподвижным (это состояние весьма напоминает торпор), но сам он может управлять всеми действиями животного.

Цимисхи редко пользуются этой силой, считая, что вхождение в тело низшего существа унижает их. Если они все же применяют эту силу, они завладевают только телами хищников. У Равнос есть традиция убивать и осушать животных, телами которых они завладевали, так как они считают, что их души могут застрять в теле зверя.

Система: игрок выполняет бросок на Обаяние + Знание животных (сложность равна 8), при этом персонаж должен смотреть в глаза животного (завладеть можно только животным, обладающим глазами). От количества полученных успешных баллов зависит, насколько полно душа персонажа сможет подчинить себе дух животного. Если было получено несколько успешных баллов, персонаж в теле зверя сможет применять некоторые из Дисциплин. Если было получено менее трех успешных баллов, игроку придется бросать кубики на Силу воли каждый раз, когда персонажу надо совершить действие, противоречащие инстинктам животного.

1 успешный балл – нельзя использовать Дисциплины

2 успешных балла – можно использовать Прорицание

3 успешных балла – также можно использовать Присутствие

4 успешных балла – также можно использовать Доминирование, Помешательство

5 успешных баллов – также можно использовать Тауматургию, Химерию

Если получено менее пяти успешных баллов, вселившийся в тело зверя персонаж ведет себя почти как животное – его душа откликается на потребности и порывы духа и тела животного. Из-за того, что между душой персонажа и духом зверя устанавливается такая тесная связь, персонаж может продолжать действовать и чувствовать как животное даже после того, как эта связь будет разрушена. Такие моменты рекомендуется отыгрывать. Указанный эффект сохраняется до тех пор, пока не будет истрачено 7 единиц Силы воли на преодоление животной природы.

После наиболее ярких событий игрок выполняет бросок на Сообразительность + Эмпатия (сложность 8), чтобы определить, смог ли персонаж, находящийся в теле животного, вернуть себе свой разум. Неудачный бросок означает, что персонаж вернулся в свое тело, но по-прежнему думает как животное. В случае провала после возвращения в свое тело персонаж впадает в бешенство.

Эта сила позволяет вампиру странствовать при свете солнца, хотя и в теле животного. Но для этого его тело должно бодрствовать, поэтому игрок выполняет бросок на бодрствование (см. Главу 7).

***** Изгнание Зверя

На этом уровне владения Дисциплиной Каинит хорошо понимает живущего внутри него Зверя. Всякий раз, когда дух хищника грозит подчинить себе душу вампира и ввергнуть его в безумие, вампир может изгнать Зверя из себя и вселить его в другое тело. Тот, в кого вселился яростный дух Зверя, немедленно впадает в безумие. Так как в жертву вселился дух Каинита, в безумии она проявляет все признаки и характерные особенности этого Каинита. Выражение лица, изменения голоса, язык тела становятся точно такими же, как у Каинита.

Гангрелы часто передают дух Зверя своим гулям во время сражений. Гангрелы-Отшельники иногда напускают отряды одержимых безумной яростью гулей на беззащитные поселения, чтобы потом воспользоваться результатами такого нападения. К тому времени, как до поселения добираются воины, безумцы и чудовища уже успевают скрыться в ночи.

Система: чтобы воспользоваться этой силой, вампир должен быть в бешенстве или близком к нему состоянии. Игрок выполняет бросок на Манипулирование + Знание животных (сложность равна 8). Перед выполнением броска игрок называет выбранную жертву, находящуюся в пределах видимости. См. результаты:

1 успешный балл – персонаж изгоняет Зверя, но вселяет того в тело друга

2 успешных балла – персонаж ошеломлен и в течение следующего хода не может действовать, но ему удается переместить Зверя

3 успешных балла – полный успех.

Если попытка оказывается неудачной, безумие становится сильнее; персонаж расслабляется, надеясь избавиться от терзающих его диких желаний, и Зверь пользуется этой возможностью, чтобы еще прочнее закрепиться в его душе. Бешенство длится в два раза дольше, чем обычно, его в два раза сложнее подавить, к тому же оно во много раз сильнее, чем обычный приступ безумия. Провал броска еще более опасен. Безумие настолько усиливается, что персонаж не может сократить длительность приступа или уменьшить его интенсивность, даже потратив единицу Силы воли.

Если жертва исчезает из поля видимости персонажа до того, как закончится приступ безумия, вампир может лишиться своего Зверя, возможно, даже навсегда. Хотя после этого он не будет впадать в безумие, он лишится возможности использовать Силу воли будет становиться все более апатичным. Чтобы вернуть себе Зверя, ему надо найти того человека, в которого Зверь был вселен (и который вряд ли рад такому приобретению), и выманить из него Зверя. Вампиру надо вести себя так, чтобы Зверь захотел вернуться, ведь Зверь не всегда охотно возвращается к прежнему владельцу.

***** * Единство душ

При помощи этой силы вампир может коснуться духа животного и связать его со своим Зверем. После того, как была установлена такая связь, вампир может узнать мысли, воспоминания и переживания животного, как бы оживляя его прошлое. Чем дольше вампир поддерживает такую связь, тем больше информации он получает. Но если связь сохраняется слишком долго, вампир может запутаться в чужих мыслях и не понять, какие из воспоминаний принадлежат ему, а какие – зверю.

Каиниты пользуются этой силой для достижения самых разнообразных целей. Например, дикие королевские олени знают окрестные леса, боевые кони помнят множество битв, а крысы прекрасно изучили все подземелья и потайные ходы замка.

Система: чтобы воспользоваться этой силой, игрок выполняет бросок на Восприятие + Знание животных (сложность 6). Каждый последующий ход, в течение которого персонаж поддерживает связь с животным, тратится единица Силы воли. Чтобы определить и извлечь нужную информацию, обычно требуется два хода, за пять ходов можно полностью узнать все, что хранит в себе разум животного.

Прорицание

Вампир, владеющий Прорицанием, смотрит глазами бога. На низших уровнях этой Дисциплины он замечает вещи, которые смертные не

могут воспринять. На более высоких уровнях он может, на некоторое время покинув тело, охватить сознанием огромные пространства и время. Обычно Прорицание требует бросков на Восприятие, чем лучше бросок, тем больше удается понять Каиниту.

Разумеется, у вампира, который понимает больше, чем окружающие, имеется определенное преимущество, особенно в неспокойные времена. Прорицание – это могущественное оружие, позволяющее предвидеть грядущую битву, узнать настроение герцога до начала аудиенции или извлечь из памяти святош воспоминания о былых грехах. Восприимчивого вампира легко отвлечь красивыми зрелищами, громкими звуками или неприятными запахами, внезапные или значимые события могут полностью сбить его с толку, если только он не выполнит бросок на Силу воли, чтобы игнорировать их. Сложность броска зависит от интенсивности отвлекающего фактора. В случае провала чувства персонажа как бы заглушаются, и в течение одного или двух годов он ничего не замечает. Хорошей иллюстрацией к этому абзацу служит досадная слабость Тореадоров.

* Обостренные чувства

Эта способность обостряет все пять чувств вампира, в два раза увеличивая зону видимости и слышимости. Вампир управляет этой силой и может удерживать полученный эффект столько времени, сколько ему надо. Хотя остальные чувства вампира – осязание, вкус и обоняние – не становятся столь же острыми, как слух и зрение, все же они усиливаются: вампир может различить вкус эля в крови жертвы или учуять запах лошади задолго до того, как увидит охотника.

Иногда этот талант позволяет преступить границы пяти обычных

чувств. В этом случае у вампира могут быть странные предчувствия или вспышки озарения. Решение о подобном эффекте от применения силы принимает мастер.

Все имеет свою цену, и эта сила – не исключение. Яркие цвета и сильные запахи представляют опасность для вампира с обострившимися чувствами. Они не только отвлекают внимание, как уже говорилось выше, но в некоторых случаях могут ослепить или оглушить вампира (например, фейерверк или раскат грома) на час и более. Сумев избегнуть подобных опасностей, вампир будет замечать вещи, недоступные вниманию его спутников.

Система: хотя для применения этой силы вполне достаточно решений мастера и воображения игрока, иногда могут понадобиться кубики. Если имеется возможность возникновения какой-либо опасности, мастер выполняет бросок на значение Прорицания (без модификаций). Сложность броска зависит от обстоятельств (и каприза мастера). Например, чтобы понять, что в кубок со свежей кровью подмешан яд, выполняется бросок со сложностью 6; для того, чтобы осознать, что соперничающий с персонажем лорд в соседнем графстве собирает войско, выполняется бросок со сложностью 9.

** Чтение ауры

Разобрав по слоям личность жертвы, вампир может кое-что узнать о ее истинной природе и намерениях. Эта сила позволяет вампиру читать таинственную ауру, окружающую все вещи; цвета ауры могут многое рассказать знающему Каиниту.

Даже у простодушных крестьян аура переливается множеством оттенков; преобладают сильные эмоции, сквозь них иногда струйкой пробиваются тайные мысли или неясные побуждения. На этом уровне Прорицания вампир может различать Каинитов (у них бледные ауры), магов (от которых так и разит подавляемой силой) и оборотней (у них цвета ауры ярче и насыщенней, чем у смертных). Когда эмоции жертвы меняются, изменяются и цвета ауры, становятся ярче или приглушенней, расцветают пестрыми узорами. Чем сильнее эмоция, тем ярче цвета.

Система: игрок выполняет бросок на Восприятие + Эмпатия (сложность 8). При желании бросок может выполнить мастер, чтобы игрок не знал, был ли бросок успешным, неудачным или вовсе провалился. От количества успешных баллов зависит, что именно видит вампир и что он может понять из увиденного. В случае провала персонаж неправильно трактует цвета ауры.

1 успешный балл – персонаж видит только очертания ауры (определяет, яркая она или бесцветная)

2 успешных балла – различает цвет ауры

3 успешных балла – различает узоры на ауре

4 успешных балла – различает множество оттенков

5 успешных баллов – определяет смешение цветов и узоров.

В таблице ниже указаны наиболее распространенные цвета и представляемые ими эмоции.

Персонаж может только однажды увидеть ауру другого существа; при повторной попытке неудачные броски будут считаться провалом. При попытке определить чужие намерения очень легко увидеть то, что хочется, а не то, что есть на самом деле.

*** Прикосновение духа

Все существа оставляют отпечаток своей сущности на предметах, которых они касались. На этом уровне Прорицания персонаж может считать такие отпечатки и узнать, кто, когда и зачем последним брал предмет в руки. Например, если Каинит обратит внимание на кинжал, он сможет увидеть того, кто последним прикасался к лезвию. Чаще всего он на короткое мгновение видит образ предмета и его последнего «владельца». Такое короткое видение не позволяет различить детали, но при более удачных попытках вампир может узнать немало подробностей: как выглядит владелец кинжала, как он завладел кинжалом, а возможно, и увидеть, как этим кинжалом было совершено убийство.

Каждый клан пользуется этой силой по-своему. Говорят, что Каппадокийцы используют ее для нахождения предметов, имеющих ценность для духов мертвых. Древние Тореадоры пользовались ей, чтобы пережить восторг творения, возникающий при прикосновении к произведению искусства, а ученые Тремер с ее помощью чувствуют скрытую силу того, кто стоит пред ними. Не важно, для чего вампир использует эту способность; в любом случае он должен взять в руки интересующий его предмет и войти в неглубокий транс, сосредоточившись на информации, которую хочет получить. Хотя по большей части видения показывают того, кто последним держал предмет в руках, владелец, долгое время пользовавшийся предметом, оставляет на нем более четкий отпечаток сущности, чем все остальные.

Система: игрок выполняет бросок на Восприятие + Эмпатия. Сложность зависит от того, насколько давно был оставлен отпечаток, а также от ментальной и духовной силы существа или события, этот отпечаток оставившего. Объем полученной информации зависит от количества полученных успешных баллов.

События, вызвавшие всплеск сильных эмоций (подарок, убийство, события семейно истории), оставляют более четкий отпечаток, чем простое прикосновение или недолгое использование предмета. В игре один успешный бросок обеспечивает получение только части информации. Например, при получении одного успешного балла персонаж узнает, что «последним этот кинжал держал мужчина», три успешных балла позволят вампиру узнать, что мужчина этот был среднего возраста, отличался жестокостью и был испуган. Получив четыре успешных балла, вампир узнает имя мужчины, пять и более баллов – как именно мужчина был связан с кинжалом и что делал с его помощью.

**** Похищение секретов

Построив мост между своим разумом и разумом другого существа, персонаж может говорить с этим существом, не произнося ни слова, а также может вызнать его самые потаенные страхи. «Украденные» мысли при этом для Каинита звучат так же четко, как и произносимые вслух слова. Разумеется, вампира, обладающего таким даром, будут опасаться все европейские правители. Тремер и Цимисхи манипулируют своими смертными слугами, играя на их чувствах, а Малкавины сбивают своих жертв с толку, произнося их мысли вслух (часто добавляя собственные безумные комментарии).

Система: игрок выполняет бросок на Интеллект + Хитрость, сложность равна текущему значению Силы воли у противника. Один успешный балл позволяет получить только один фрагмент информации или считать только один слой мыслей. Хорошо скрываемые тайны и похороненные воспоминания считать труднее, чем поверхностные эмоции и невысказанные упреки.

В обычных условиях эта сила не позволяет прочесть мысли неупокоенных; но, потратив единицу Силы воли, персонаж может совершить такую попытку. При этом выполняется обычный бросок кубиков.

Желательно, чтобы Рассказчик передавал мысли жертвы в форме впечатлений и образов, образующих нескончаемый поток. Вместо того, чтобы просто сказать «Он собирается убить капитана стражи», лучше сформулировать ответ следующим образом: «Ты видишь серию сменяющихся картинок: фон Марк, капитан стражи, о чем-то задумался; кинжал, длиннее всех кинжалов, что тебе приходилось видеть раньше, его сжимает твоя собственная рука, ты пробираешься сквозь тени; твое сердце, сердце смертного, сильно стучит у тебя в груди, когда ты поднимаешь руку с кинжалом, и над всем этим довлеет страх, что тебя обнаружат». Такое описание не просто сделает историю интересней, оно также заставит игрока задуматься над полученной информацией. Чтобы понять мысли – в особенности мысли безумцев, - надо приложить немало усилий.

***** Прогулка души

Расширив чувства за пределы своей физической оболочки, вампир может покинуть тело и быстро переместиться в любое место, какое только может представить. Он может «летать», пересекать под землей океаны и пустыни – до тех пор, пока находится в пределах орбиты Луны. Говорят, что с помощью этой силы древние следили за своими отпрысками. Может быть, даже сам Каин до сих пор так странствует по миру …

Когда *анима,* или сознание, Каинита путешествует таким образом, его тело находится в оцепенении. С ним может случиться все, что угодно, и вампир не узнает об этом, пока не вернется к телу. Во время путешествия тело и разум связывает эфемерный серебристый шнур, если этот шнур будет порван, *анима* затеряется в мире теней. После этого возвращение в тело – если такое вообще возможно – станет долгим и трудным испытанием для вампира. Явная рискованность такого путешествия удерживает многих вампиров от применения этой силы. Те же, кто отваживается на него, могут многое узнать.

Система: чтобы покинуть физическое тело, требуется потратить единицу Силы воли и выполнить бросок на Восприятие + Оккультизм (сложность зависит от расстояния и сложности путешествия, средняя сложность равна 7, в то время как путешествие в загадочный Катай имеет сложность 10). Чем удачней бросок, тем успешней и продуктивней будет путешествие. Провал броска или неудачный бросок могут иметь весьма неприятные последствия.

Каждый раз, когда вампир меняет место назначения, игрок снова должен выполнить бросок. Неудачный бросок означает, что он потерял направление и теперь должен вернуться назад по серебристому шнуру. В случае провала на этом этапе считается, что шнур оборвался и *анима* вампира затерялась в таинственном мире духов.

Анима может путешествовать с огромной скоростью, при этом она не переносит на себе ни одежду, ни прочие материальные объекты. Поговаривают, что в призрачном мире тоже существуют артефакты, которые можно брать с собой в такие путешествия. *Анима* – лишь наблюдатель, она не может взаимодействовать с материальным миром, если только вампир не потратит единицу Силы воли, чтобы проявиться в призрачной форме. Он сохраняет форму в течение одного хода, затем исчезает. После этого можно по-прежнему пользоваться Прорицанием.

Если во время путешествия встречаются две *анимы*, они взаимодействуют точно так же, как и в физической форме. Они могут разговаривать, касаться друг друга и даже сражаться. Так как их тела находятся где-то далеко, встретившись, *анимы* могут попытаться перервать серебристый шнур своего противника. В этом случае уровни здоровья заменяются на Силу воли: когда все единицы Силы воли будут истрачены, шнур порвется. В этом состоянии физические Атрибуты не

имеют значения и заменяются на ментальные: Ловкость заменяется на Сообразительность, Сила – на Манипулирование, Выносливость – на Интеллект.

Хотя вампир в этом состоянии остается в призрачном отражении материального мира (его еще называют Пенумброй), иногда он может забрести в отдаленные призрачные миры, в особенности в том случае, если он заблудился. Некоторые существа, например, оборотни, призраки, а также могущественные маги тоже могут странствовать по призрачным мирам, взаимодействуя с *анимой* вампиров. Желательно сделать такие путешествия как можно более непредсказуемыми и загадочными. Мир духов – это странное, напитанное энергией место, где сущность вещей проявляется сильнее, чем их материальная форма.

***** * Дальновидение

На этом уровне Прорицания расстояния для вампира теряют значение. Приложив минимум усилий, он может видеть и слышать, что происходит в отдаленных от него местах, не покидая при этом тела. Сконцентрировавшись на определенном месте, он может слышать и видеть все, что там происходит, как будто бы сам находился там. Разумеется, вампир должен знать место или человека, за которым собирается наблюдать, но у бессмертных есть время на заведение всех нужных знакомств.

Система: игрок выполняет бросок на Восприятие + Эмпатия (сложность 6), чтобы мысленно перенестись в нужное место. Обнаружив цель, он может использовать и другие свойства Прорицания. Он может просматривать пашню на границе своих владений, обострив чувства, чтобы обнаружить незваного гостя, а затем использовать Чтение ауры, чтобы узнать, кто и зачем к нему пожаловал. При использовании каждой отдельной способности выполняется соответствующий бросок кубиков.

Цвета ауры

Состояние	***Цвет***	***Состояние***	***Цвет***
Испуг	Оранжевый	Идеализм	Желтый
Агрессия	Пурпурный	Невинность	Белый
Гнев	Красный	Любовь	Синий
Горечь	Коричневый	Одержимость	Зеленый
Спокойствие	Светло-голубой	Грусть	Серебристый
Сочувствие	Розовый	Праведность	Золотистый
Сдержанность	Бледно-лиловый	Подозрительность	Темно-синий

Подавленность	Серый	Вампир	Бледные цвета
Желание или похоть	Темно-красный	Замешательство	Смешанные, меняющиеся цвета
Недоверчивость	Светло-зеленый	Мечтательность	Яркие мерцающие цвета
Зависть	Темно-зеленый	Дьяволопоклонник	Черные узоры на ауре
Взволнованность	Фиолетовый	Безумие	Быстро пульсирующие цвета
Великодушие	Ярко-розовый	Псих	Гипнотические, вызывающие головокружение цвета
Счастье	Алый	Использование магии	Мириады искр
Ненависть	Черный		

Стремительность

Для некоторых Каинитов мир смертных движется слишком медленно. В состоянии стресса вампиры, владеющие Стремительностью, могут двигаться с невероятной скоростью, так, что окружающие, не владеющие этой Дисциплиной, замечают лишь промелькнувший мимо силуэт.

Стремительность свойственна представителям кланов Тореадор и Бруха, а также Ассамитам. Ассамиты используют эту Дисциплину, чтобы нанести противнику удар до того, как тот сможет отразить нападение. Тореадор чаще пользуются Стремительностью для придания нечеловеческого изящества своим живым представлениям, например, танцам, но если их рассердить, они могут быть столь же опасны, как и Ассамиты.

Система: персонаж, владеющий Стремительностью, может выполнить за один ход несколько действий. Если в обычном случае игрок может разделить свой запас бросков между действиями, запланированными на один ход, персонаж со Стремительностью может выполнять дополнительные действия (в том числе и полноценно двигаться) без каких-либо штрафов.

Каждая единица значения Стремительности добавляет одно действие, на выполнение этого действия кидается весь запас бросков.

На каждое дополнительное действие за ход вампир тратит единицу крови, всего за ход он может потратить количество единиц крови, равное значению Стремительности. Обычные ограничения на расходование крови на эту Дисциплину не распространяются. Например, если у вампира значение Стремительности равно 4 и он хочет выполнить за ход пять действий, ему нужно потратить 4 (четыре) единицы крови.

Химерия

Равнос пользуются вполне заслуженной репутацией мастеров обмана и мошенничества. Эту репутацию они заработали благодаря не только хитроумию и коварству, но и такой Дисциплине, как Химерия. Химерия позволяет Равнос создавать совершенные иллюзии и наводить галлюцинации, воздействуя на все чувства окружающих.

Чаще всего иллюзии используются для того, чтобы отвлечь внимание толпы на базарной площади или «превратить» медный пенни в золотую крону. Сложные иллюзии Химерии воздействуют на жертву на более глубоком психологическом уровне: например, иллюзорный деревянный кол может на самом деле ранить вампира и заставить того поверить, что он парализован.

Так как в Темные Века люди в большинстве своем верят в магию и не будут потрясены до глубины души при виде материализовавшегося из ниоткуда предмета, броски на сопротивление свойствам Химерии выполняются редко. С другой стороны, люди, верящие в магию, слышали немало историй о золоте фей и прочих фокусах; такая вера в магию заставляет людей с подозрением относиться к вещам, полученным от заведомого волшебника. Одержимая жаждой убийства толпа может испугаться при виде иллюзий, но может и разозлиться еще больше, твердо решив избавить мир от «чертового служки».

Иллюзию нельзя создать, если ее создатель сам ее не видит и не чувствует. Вампир с завязанными глазами не может создать иллюзию меча при помощи Блуждающего Огонька (Ignis Fatuus). Но при помощи Двеомера (Dweomer) он может создать иллюзию меча у себя в руке, так как при этом он будет ощущать его; окружающие же будут этот меч видеть, осязать и вообще воспринимать всеми органами чувств.

Равнос верят, что сила Химерии была получена ими через кровь истинных владык иллюзий – фей. Каждый раз перед тем, как приступить к овладению новой силой Химерии, Равнос должен найти фею и выпить ее кровь. Этот обычай восходит к болезненным ритуалам инициации, принятым среди Равнос, желающих изучить Дисциплину. Он также послужил основой для возникновения странных запутанных отношений между феями и кланом. Феи, на которых нападали ради крови, презирают Равнос, но есть среди них и те, кто продает свою кровь в обмен на разного рода услуги. Эти услуги могут передаваться от

феи к фее, и порою Равнос оказываются должны феям, которых они в жизни не встречали.

* Блуждающий огонек (Ignis Fatuus)

Эти мелкие, статичные иллюзии воздействуют только на один орган чувств. Окружающие в пределах видимости могут заметить эту иллюзию с помощью только одного определенного органа чувств, но не при помощи остальных. Помните, что даже если иллюзию можно ощупать, она в реальности не существует. Так, иллюзорную невидимую стену можно нащупать руками, точно так же, как можно почувствовать иллюзорный шлепок, но такая стена не задержит продвижения человека, а иллюзорный мост не позволит перейти по нему через реку.

Система: для создания иллюзии требуется единица Силы воли. Иллюзия сохраняется до тех пор, пока ее создатель может ощущать ее или до тех пор, пока кто-то не поймет, что это – иллюзия. Вампир может сам развеять созданную им иллюзию. На это он не тратит ни времени, ни сил, достаточно лишь его желания.

** Двеомер (Dweomer)

Иллюзия, создаваемая при помощи этой способности, может ощущаться всеми или несколькими органами чувств, по выбору ее создателя. Помните, что на самом деле этой иллюзии не существует, поэтому иллюзорную стену можно спокойно пройти насквозь.

Система: как и иллюзии, создаваемые при помощи Блуждающего Огонька, эти иллюзии статичны и не могут передвигаться. Чтобы создать такую иллюзию, требуется две единицы Силы воли; исчезает она так же, как и иллюзия Блуждающего Огонька.

*** Видение

Эта сила используется совместно с указанными выше возможностями. Видение позволяет перемещать созданную иллюзию. Движение иллюзии не отличается от движения настоящего объекта, при условии, что вампир, поддерживающий иллюзию, хорошо представляет себе, как этот объект должен двигаться.

Система: чтобы заставить иллюзию двигаться тем или иным образом, вампир тратит единицу крови. Он может в любой момент прервать или изменить движение, но только при условии, что после применения этой силы он не делал ничего другого и не отвлекался от созданной иллюзии.

**** Постоянство

Эта сила, также используемая вместе с Блуждающим Огоньком или Двеомером, позволяет сохранять иллюзию даже тогда, когда

создавшего ее вампира нет рядом. Иллюзию, приведенную в движение с помощью Видения, тоже можно сделать постоянной, но для этого вампиру нужно сосредоточиться на ней, определяя, какие именно движения она будет совершать. В дальнейшем иллюзия будет повторять заложенные в нее движения до тех пор, пока не исчезнет. Помните, что эта сила воздействует только на иллюзии, созданные при помощи Химерии, и не оказывает никакого эффекта на другие Дисциплины или предметы.

Система: вампир тратит единицу крови, после чего иллюзия сохраняется до тех пор, пока не будет развеяна.

***** Кошмарная реальность

Эта сила воздействует только на одного человека за раз. Жертва Кошмарной реальности полностью убежден, что все, что он видит, существует на самом деле. Фальшивый огонь обжигает его, иллюзорная стрела наносит ранение, а несуществующая стена не дает пройти.

Система: для создания Кошмарной реальности требуется потратить две единицы Силы воли. Если вампир хочет причинить вред противнику при помощи этой силы, игрок выполняет бросок на Манипулирование + Хитрость (сложность равна сумме значений Восприятия и Самоконтроля/Инстинкта у жертвы). Каждый успешный балл наносит жертве дин уровень ранений, хотя персонаж может по своему желанию уменьшить наносимый вред, если еще до выполнения броска объявит максимальное значение желаемого ущерба. Убить таким образом нельзя; если жертва убедит себя в том, что на самом деле она невредима, все ранения исчезнут (на это требуется время; помните, что «мертвая» жертва может очнуться и обнаружить, что чувствует себя преотлично).

***** * Всеобщий кошмар

Эта сила распространяет эффект Кошмарной реальности на нескольких человек. Все, кто находится в зоне действия иллюзии, верят, что все происходит в действительности. Например, иллюзия огромного дракона может поразить смертоносным огнем несколько жертв сразу.

Система: сила работает точно так же, как и Кошмарная реальность, с тем исключением, что воздействует на нескольких жертв. Количество жертв, попадающих под воздействие иллюзии, не может превышать значение Силы воли у вампира.

Демонизм

Эта Дисциплина предназначена только для мастера: Ваали не отличаются склонностью к сотрудничеству с другими кланами и поэтому

в описываемый период не могут быть членами команды. Их сила – это сила самого Дьявола; с помощью Демонизма они призывают силы Ада, чтобы запугать и сокрушать своих врагов. Именно поэтому все Каиниты ненавидят Ваали, чья жажда власти может погубить сообщество вампиров.

* Ощущение греха

Говорят, что порождения зла могут обратить даже самого праведного человека, ибо в каждом из нас живет склонность к греху. Эта сила позволяет Ваали заглянуть в душу своей жертве и узнать о самой потаенной и стыдной ее слабости.

Система: выполняется бросок на Манипулирование + Эмпатия (сложность броска равна значению Самоконтроля/ Инстинкта + 4). После этого Ваали может почувствовать самый большой изъян жертвы, будь то недостаточная Добродетель, слабая Сила воли, Психоз или что-либо еще. Если этот изъян не подлежит оглашению (например, жертва виновна в убийстве своего сира), Рассказчику следует действовать с особой осторожностью.

** Страх перед глубокой бездной

С помощью этой силы Ваали может вызвать у того, кто прислушивается к его словам, приступ страха перед проклятием, ожидающим жертву после смерти. Этой силы боятся как язычники, так и христиане, ибо даже богохульники дрожат в страхе, заслышав слова Ваали.

Система: прежде всего Ваали нужно воспользоваться Ощущением греха, чтобы определить недостатки своей жертвы. Затем он должен заговорить с жертвой, рассказывая ей о неминуемом проклятии. Если Ваали успешно выполняет бросок на Сообразительность + Запугивание (сложность равна значению Мужества у жертвы + 4), жертва впадает в Красный Ужас (пирофобию); если при этом Ваали получает три и более успешных баллов, жертва впадает в панику.

*** Огни Преисподней

С помощью этой силы Ваали может метать языки пламени в своих врагов. Это впечатляющее зрелище кого угодно убедит в том, что Ваали – порождения Сатаны.

Система: Ваали метает языки пламени, которые наносят повреждения (для определения уровня повреждений бросается кубик) при условии, что была потрачена единица крови. Чтобы поразить выбранную цель, нужно выполнить бросок на Ловкость + Оккультизм (сложность зависит от расстояния). Это сверхъестественное пламя наносит усиливающиеся повреждения.

**** Психомахия

Ваали может пробудить Зверя, обитающего в его противнике. Использовав Ощущение греха для определения слабостей противника, Ваали может вызвать Зверя, из-за чего жертва теряет над собой контроль и начинает действовать под влиянием страстей.

Система: жертва выполняет бросок на свой самый большой изъян (например, на низкую Добродетель) со сложностью 8, в случае неудачи она впадает в безумие; любой имеющийся у жертвы Психоз начинает проявляться с особой силой и жестокостью.

***** Проклятие

Ваали могут воспользоваться своими дьявольскими способностями, чтобы призвать проклятие на врагов, которое часто становится причиной страшных уродств или калечит жертв.

Система: выполняется бросок на Интеллект + Оккультизм (сложность равна значению Силы воли жертвы). На жертву накладывается проклятие, в результате чего значение одной из его Характеристик (по выбору Ваали) падает до нуля на определенный срок:

1 успешный балл – на одну ночь

2 успешных балла – на неделю

3 успешных балла – на месяц

4 успешных балла – на год

5 успешных баллов – не восстанавливается.

***** * Игнорирование жгучего пламени

На этом уровне Дисциплины Ваали больше не получает повреждений

от огня. Его кожа начинает слегка блестеть и переливаться, что указывает на то, что он больше не страдает от этого величайшего проклятия вампиров. При виде огня ему не надо выполнять проверочный бросок на Красный Ужас (пирофобию). Помните, что персонаж по-прежнему подвержен воздействию солнечных лучей.

Система: персонаж становится невосприимчивым к повреждениям, наносимым огнем. Удар горящим факелом или раскаленной кочергой по-прежнему причинит ему поверхностные повреждения, но это будут повреждения только от удара предметом, а не от огня.

Помешательство

Для средневекового человека сумасшествие было признаком проклятия или результатом одержимости демоном. Малкавиан знают, что их сумасшествие – это проклятие, наложенное на их линию крови самим Каином. Некоторые из них даже заявляют, что помешательство – это естественное состояние вампира и что только у них кровь достаточно чиста, чтобы наделить их этим божественным безумием. Дисциплина Помешательства появилась на основе этого безумия. Помешательство позволяет Малкавиану передавать свое сумасшествие жертве, погружая ее в искаженный мир. Малкавианы не стремятся сохранить в тайне все секреты этой Дисциплины; они говорят, что охранять вампира от безумия – это настоящая ересь. В некоторых аспектах проявления Помешательство похоже на Доминирование. Но следует помнить, что эта Дисциплина не столько контролирует жертву, сколько пробуждает то, что в ней и так есть, а значит, безумие не чуждо людям – и Каинитам…

* Страсть инкуба

Вампир, использующий Страсть инкуба, удваивает или утраивает интенсивность эмоциональных переживаний своей жертвы. Каинит не может выбрать какую-то определенную эмоцию, он просто усиливает уже имеющиеся у жертвы чувства. Эта сила влияет как на смертных, так и на других Каинитов.

Система: игрок бросает кубики на Обаяние + Эмпатия (сложность равна значению Пути жертвы). Количество успешных баллов определяет длительность (и, по решению мастера, интенсивность) эффекта. Вовремя примененная Дисциплина повышает сложность бросков на сопротивление Красному Ужасу или безумию на единицу за каждый успешный балл, максимум – до 10.

1 успешный балл – на ход

2 успешных балла – на час

2 успешных балла – на ночь

4 успешных балла – на неделю

5 успешных баллов – на месяц.

** Морок

Вампир может воздействовать на разум жертвы, заполнив его разнообразными видениями. Эти образы кажутся абсолютно реальными, но увидеть их можно лишь на мгновение или краешком глаза. Каинит не может управлять видениями, которые преследуют жертву в течение ночи, недель, а то и месяцев. Яркие образы возникают внезапно, обычно – по ночам и тогда, когда жертва находится в одиночестве. Жертве могут являться дьяволы и суккубы, ее могут терзать ночные кошмары из самых давних ее воспоминаний. Рассказчик при описании этих видений должен задействовать все свое воображение; за образец видений, возникающих при использовании Морока, можно взять Искушения святого Антония.

Система: игрок выполняет бросок на Манипулирование + Хитрость (сложность равна сумме значений Восприятия и Самоконтроля/ Инстинкта у жертвы). Количество успешных баллов определяет продолжительность видений:

1 успешный балл – одна ночь

2 успешных балла – две ночи

2 успешных балла – неделя

4 успешных балла – месяц

5 успешных баллов – три месяца.

*** Глаза Хаоса

Эта необычная сила позволяет Малкавиану определить, насколько целостен разум вампира или человека. Он может распознать истинный Характер оппонента, хотя форма, в которой он получит это знание, может различаться у разных Каинитов. Глаза Хаоса также позволяют увидеть «метку чистоты Каина» (эвфемизм, обозначающий безумие и использующийся Малкавианами). Эта сила распознает самые слабые, изысканные, легкие оттенки безумия, незаметные даже самым умудренным людям (и вампирам).

Система: игрок выполняет бросок на Восприятие + Оккультизм. Сложность броска зависит от сложности узора души и времени, имеющегося у Малкавиана на его изучение. Чтобы распознать Характер проходящего мимо паломника, выполняется бросок со сложностью 10, изучение души этого паломника в течение недели совместных странствований имеет сложность 8. Определение Характера скрытного

Каппадокийца, привыкшего прятать все следы своей деятельности, имеет сложность 8, исследование разума, оставившего зашифрованную надпись, - сложность 7. Малкавиан может изучать невидимую руку, управляющую якобы случайными событиями, например, кружением мясных мух или струйками дыма, поднимающегося от костра (сложность 6). Такие события часто бессмысленны, но они могут на долгие часы привлечь внимание Каинита, увлеченного их изящной формой и возможным значением.

**** Замешательство

Каинит может сбить жертву с толку, просто посмотрев ей в глаза и заговорив с ней. Жертва полностью перестает ощущать время, не может почти ничего вспомнить и просто бесцельно бродит по окрестностям до тех пор, пока замешательство не пройдет. Часто в это время жертва охотно позволяет себе «помочь», что может привести к весьма печальным результатам.

Система: вампир смотрит жертве в глаза и говорит с ней. Игрок бросает кубики на Манипулирование + Запугивание (сложность равна сумме значений Восприятия и Самоконтроля/Инстинкта у жертвы). Длительность эффекта зависит от количества полученный успешных баллов:

1 успешный балл – одни ход

2 успешных балла – один час

2 успешных балла – одна ночь

4 успешных балла – неделя

5 успешных баллов – месяц.

***** Завывающее безумие

Эта способность позволяет свести с ума любого – раба или святого, смертного или потомка Каина. Жертва получает пять Психозов (по выбору Рассказчика). Чтобы применить эту силу, вампир должен полностью завладеть вниманием жертвы хотя бы на один ход. Большинство Малкавиан маскирует эту способность быстрым, интересным разговором; и не один злополучный странник внезапно прекращал беседу с безобидным отшельником, с криками бросаясь в лес или впадая в полный ступор.

Система: игрок выполняет бросок на Манипулирование + Запугивание (сложность равна значению Силы воли у жертвы).

Продолжительность помешательства зависит от количества успешных баллов:

1 успешный балл – один ход

2 успешных балла – одна ночь

2 успешных балла – неделя

4 успешных балла – месяц

5 успешных баллов – год.

***** * Поцелуй луны

Каинит, владеющий этой ужасной силой, может навсегда свести своих жертв с ума. Вампир смотрит жертве в глаза и спокойно говорит с ней, описывая помешательство, которое он хотел бы у нее вызвать. Поцелуй луны одинаково хорошо работает и на людях и на вампирах.

Система: игрок бросает кубики на Манипулирование + Эмпатия, результат броска сравнивается со значением Силы воли у жертвы. Если у вампира выпало хотя бы два успешных балла, жертва получает Психоз по выбору Каинита.

Доминирование

Доминирование используется для управления мыслями и действиями окружающих путем навязывания им воли Каинита. Многим манипулирование чужими душами кажется заманчивым, поэтому в описываемый период вампиров, владеющих этой Дисциплиной, сторонятся. Лишив жертву воли, вампир подвергает опасности свою собственную душу. Разумеется, многие среди неупокоенных делают это без малейшего сожаления или раскаяния.

Для применения Доминирования надо посмотреть жертве в глаза, поэтому одновременно работать можно только с одной жертвой. Приказы тем, кто попал под влияние вампира, отдаются голосом, а это значит, что русский вампир не сможет управлять французской принцессой, если только они оба не говорят на одном языке – русском или французском. Некоторые приказы, в основном – односложные, могут отдаваться знаками (вытянутый в нужном направлении палец и суровое выражение лица означает «Иди»). Если и вампир и получили образование, общим языком для них может стать латынь, но в случае с простым крестьянином язык ученых мужей окажется бесполезным.

Доминирование одновременно применяется по отношению только к одной жертве. Степень контроля зависит от того, насколько хорошо вампир владеет этой Дисциплиной.

Вампиры, использующие Доминирование, часто научились навязывать свою волю еще до Становления. Может быть, именно это

умение и привлекло к ним их будущих сиров. Персонажи с высоким значением Доминирования по решению Рассказчика могут быть лишены возможности увеличивать значение некоторых характеристик, например, Эмпатии, за счет баллов опыта.

Мало кто из смертных может противостоять Доминированию. В этом случае церковь для смертных становится единственным источником спасения: ученые священники и монахи разработали ритуалы, наделяющие отдельных людей и целые приходы невосприимчивостью к Доминированию. Поговаривают, что есть люди, которые обладают такой божественной защитой и охотятся на вампиров.

Ограничения: невозможно применить Доминирование к вампиру с более сильной кровью – персонаж должен быть старше по Поколению, чем его жертва. Вампиры могут противостоять Доминированию, потратив единицу Силы воли за каждый успешный балл, полученный при броске на Доминирование. В этом случае такой вампир становится невосприимчивым к Доминированию до конца сцены. Жертва должна потратить столько единиц Силы воли, сколько у противника было успешных баллов; частичные траты не приведут ни к чему хорошему.

Если бросок на Доминирование провалился, жертва становится невосприимчивой к попыткам подчинения со стороны данного вампира до конца истории.

* Повиновение слову

Каинит, вторгаясь в сознание жертвы, отдает ей состоящий из одного слова приказ, которому жертва безоговорочно повинуется. Приказ должен быть четким и простым: беги, кашляй, падай, зевай, смейся, чихай, рыгай, следи. Если приказ вызывает у жертвы затруднения, она будет действовать медленно или что-нибудь перепутает. Приказ можно ввести в предложение и выделить ударением или интонацией, что позволит скрыть намерения вампира от посторонних, не знающих о Доминировании.

Система: игрок выполняет бросок на Манипулирование + Запугивание (сложность равна значению Силы воли у жертвы). Чем больше у персонажа успешных баллов, тем энергичней выполняет приказ его жертва.

** Шепот ложной воли

Вампир может внушить своей жертве ложные мысли и откровения. Ложная воля требует, чтобы вампир полностью сосредоточил внимание на жертве и четко, ясно сформулировал приказ или распоряжение. Внушенное действие может быть выполнено немедленно или позже, после получения соответствующего словесного подкрепления. Во время внушения вампир должен смотреть в глаза жертвы.

Приказ Каинита может быть четким и не допускать двусмысленного толкования, например, «Вернись в трапезную» или «Брось меч». В других случаях контроль длится долгое время и может управлять весьма сложными действиями. На краткий миг, требуемый для передачи внушения, вампир и жертва должны заглянуть друг другу в душу.

Полученный приказ не может вынудить жертву причинить себе вред или пойти против своего истинного Характера. За один раз жертве можно внушить только одну мысль.

Система: игрок бросает кубики на Манипулирование + Лидерство (сложность равна значению Силы воли у жертвы). От количества успешных баллов зависит, насколько успешно прошло внушение. Если игрок получил менее трех успешных баллов, жертва не будет выполнять действие, кажущееся ей странным. Жертва может выйти на улицу, но едва ли станет изображать из себя цыпленка. Если получено менее пяти баллов, жертва выполнит любое действие, не подвергающее ее опасности. Торговец не станет ввязываться в драку, наемник и дебошир охотно схватится за оружие. Пять успешных баллов гарантируют выполнения практически любого приказа.

*** Память гуляки

С помощью этой силы вампир может похищать и воскрешать воспоминания других персонажей. Память жертвы может быть изменена совсем чуть-чуть, чтобы невозможно было вспомнить о встрече с вампиром или даже о том, что тот пил кровь; но при желании вампир может полностью изменить воспоминания жертвы о всей ее жизни, привычках и добродетелях.

К счастью для жертвы, эта сила не всегда оказывает желаемое воздействие: человек может помнить, что он был укушен, но читать при этом, что его укусил какой-то зверь из ближайшей рощицы. В других случаях стертые воспоминания могут вернуться к жертве при наличии определенных условий, например, запаха или нескольких сказанных вслух слов, а также могут возвращаться в форме снов и смутных образов.

Если известно, что воспоминания жертвы были изменены с помощью этой силы, Каинит может их восстановить. Эта же способность позволяет распознать ложные воспоминания. К сожалению, на себе самом вампир эту силу использовать не может.

Система: выполняется бросок на Сообразительность + Хитрость (сложность равна значению Силы воли у жертвы). Эффект от применения силы определяет количеством выпавших успешных баллов (см. ниже).

Чтобы вернуть утраченные воспоминания или распознать ложную

память, персонаж должен обладать уровнем Доминирования, равным или превышающим уровень этой дисциплины у вампира, применяющего эту силу, а также должен выполнить бросок на Сообразительность + Хитрость (сложность равна значению Силы воли у оппонента). Ему нужно получить больше успешных баллов, чем имеется у его противника.

1 успешный балл – память утрачивается на один день

2 успешных балла – можно стереть, но не изменить воспоминания

3 успешных балла – можно внести в воспоминания незначительные изменения

4 успешных балла – можно стереть или изменить воспоминания об определенном эпизоде

5 успешных баллов – можно стереть или изменить воспоминания о целом периоде жизни.

**** Шепот соблазна

Постоянно манипулируя сознанием жертвы и искушая ее, Каинит может сделать жертву более податливой к внушению. Со временем сознание жертвы перестанет сопротивляться Доминированию данного вампира, но будет более устойчивым к попыткам влияния со стороны других бессмертных. Добиться полного контроля над разумом жертвы не так-то просто, для этого требуются недели, а то и месяцы упорной работы.

Каиниты часто заполняют разум своих слуг слабыми шепотами и смутными образами, добиваясь тем самым преданности со стороны смертного. Но такое воздействие на души имеет свою цену: прислужники, попавшие под Доминирование, со временем утрачивают жизненную энергию, а возможно, и душу. Они повинуются букве, но не духу приказа; попавшие под Доминирование люди становятся похожими на ходячих мертвецов.

Система: игрок выполняет бросок на Обаяние + Лидерство (сложность равна значению Силы воли у жертвы). Применение этой силы считается длительным действием. Рассказчик для себя определяет, сколько успешных баллов нужно игроку для достижения цели, и следит за тем, как эти баллы набираются. Обычно количество успешных баллов должно в пять-десять раз превышать значение Самоконтроля у жертвы. Понять, попала ли жертва под влияние, игрок может только по отыгрышу.

Контроль над сознанием жертвы настолько силен, что для его поддержания не требуется ни присутствие вампира, ни обмен

взглядами. Жертва выполняет все, что ей прикажут, до тех пор, пока находится в пределах слышимости своего господина. Броски на подтверждение контроля не выполняются, если только жертва не изолирована полностью от хозяина. Даже если бросок оказался неудачным, жертва, скорее всего, выполнит часть полученных приказаний. Другим вампирам сложнее подчинить себе персонажа, уже попавшего под Доминирование, так как сложность бросков на подчинение в этом случае возрастает на 2 (но не может быть больше 10).

***** Носитель

Эта сила позволяет Каиниту совершить ужасный поступок: взять под полный контроль тело и разум жертвы, обратив ее в своего носителя. Похитив разум, вампир полностью завладевает телом жертвы и может управлять им точно так же, как управляет собственным телом.

Как и в случае с Шепотом соблазна, такое управление не проходит бесследно. Пока вампир управляет жертвой, его собственное тело обездвижено (примерно как в состоянии торпора) и не может защищаться в случае нападения. Вампиры не могут использовать в качестве носителя другого вампира. Столь полный контроль над другим вампиром возможен только через Клятву Крови.

Система: чтобы превратить другого персонажа в носителя, вампир должен полностью лишить того Силы воли. Оба игрока бросают кубики: предполагаемая жертва выполняет бросок на Силу воли, вампир выполняет бросок на Обаяние + Запугивание (сложность обоих бросков равна 7). Каждый успешный балл, полученный вампиром, отнимает единицу Силы воли у жертвы. Если бросок оказывается удачным для жертвы, состязание продолжается, при этом жертва получает столько дополнительных кубиков на следующий ход, сколько у нее было успешных баллов. Провал броска для вампира делает жертву абсолютно невосприимчивой к попыткам Доминирования со стороны этого вампира.

***** * Верность (Fealty)

Эта сила позволяет вампиру гарантировать преданность тех, кто добровольно принес ему клятву верности. Если Каинит или смертный добровольно клянутся вампиру в верности, а он затем использует эту силу, жертва будет вынуждена выполнять свою клятву полностью и безоговорочно. Даже если изначально жертва приносила ложную клятву, или же говорила искренне, но затем изменила свои намерения, после призыва силы эта клятва будет связывать ее. Жертва не может не выполнять клятву, хотя и может вредить вампиру всеми способами, не предусмотренными текстом клятвы.

Говорят, что Ласомбра хитростью подталкивают своих жертв к принесению клятв (иногда те клянутся совершить нечто поистине

ужасное), а затем накладывают на низ узы Верности.

Система: игрок выполняет бросок на Обаяние + Лидерство (сложность равна Силе воли у жертвы). Количество успешных баллов определяет продолжительность эффекта Верности:

1 успешный балл – один день

2 успешных балла – одна неделя

3 успешных балла – месяц

4 успешных балла – год

5 успешных баллов – 10 лет.

Стойкость

Хотя все вампиры обладают сверхъестественными качествами, которые позволяют им быстро залечивать полученные ранения, Каиниты, владеющие Стойкостью, могут без особых последствий для себя переносить поистине устрашающие удары. На поле боя такие Каиниты не реагируют на полученные удары мечом и невредимыми проносятся сквозь ливень стрел. Вентру порою насмехаются над своими противниками, позволяя заколоть себя во время дуэли, а потом, лишив противника оружия, переходят в стремительную контратаку.

Вампиры весьма чувствительны к воздействию огня и солнечного света, но те из них, кто владеет Стойкостью, не склоняются даже перед этими страшными силами.

Система: Стойкость наделяет устойчивостью к огню и солнечному свету. За каждый уровень Стойкости персонаж может выполнять бросок на поглощение повреждений от солнца или огня. Значение Стойкости также влияет на способность персонажа поглощать другие повреждения (см. Главу 7).

Смерть (Mortis)

Эта Дисциплина была разработана Каппадокийцами в попытке разгадать загадки смерти. Она позволяет пользоваться некоторыми аспектами смерти, иногда – обманывать смерть, иногда – причинять ее одним прикосновением. Ходят слухи, что те, кто овладел этой Дисциплиной в полной мере, могут бросить вызов самой смерти. Вампиры, практикующие Дисциплину, часто полностью поглощены всеми проявлениями смерти и посмертия.

* Маска смерти

Эта сила наделяет вампира или выбранного им персонажа обликом смерти. Кожа натягивается и желтеет, конечности коченеют и перестают сгибаться. Облик трупа может быть весьма полезным: если охотник хочет убить вампира, он, скорее всего, не обратит внимания на того, кто выглядит подобным образом. Но эта Дисциплина может стать и проклятием, придав жертве вампира облик ходячего мертвеца.

Система: для принятия облика трупа персонажу достаточно потратить единицу крови. При использовании на ком-то другом персонаж должен прикоснуться к жертве и потратить единицу крови; игрок выполняет бросок на Выносливость + Медицина (сложность равна значению Выносливости у жертвы +3). Эффект от применения Дисциплины длится до следующего рассвета или заката. У персонажа, попавшего под воздействие этой силы, значения Ловкости и Внешности уменьшаются на 2 (но они не могут быть меньше единицы). Чтобы убрать эффект Маски смерти, пострадавшему вампиру надо израсходовать 2 единицы крови.

** Увядание

Эта сила позволяет вампиру вызвать у жертвы быстрое старение. У жертвы проявляются все признаки возраста: кожа становится бледной и тонкой, кости – хрупкими, могут проявиться симптомы артрита или другой болезни, связанной с возрастом.

Система: вампир должен прикоснуться к своей жертве. Игрок выполняет бросок на Манипулирование + Медицина (сложность равна значению Силы воли у жертвы) и тратит единицу Силы воли. Жертва начинает испытывать все трудности, связанные с большим возрастом (все физические Атрибуты уменьшаются на 3, но не могут быть меньше единицы). Каиниты тоже подвержены воздействию этой силы; кажется, что они получили Становление в более старшем возрасте, но при этом они по-прежнему могут потратить кровь на увеличение Атрибутов.

Смертный, который, находясь под воздействием этой силы, вынужден выполнять какую-то тяжелую работу, может получить сердечный приступ. Каждый ход в течение выполнения этой работы он бросает кубики на Выносливость (сложность равна 6), в случае неудачи у него начинается сердечный приступ. Эффект от применения этой силы длится до следующего рассвета или заката.

*** Пробуждение

Персонаж, владеющий этой силой, может вырваться из объятий смерти. Вампир может пробудить себя или другого вампира при впадении в торпор.

Система: потратив две единицы Силы воли, вампир может вывести себя или другого вампира из состояния торпора. Персонаж бросает кубики на Силу воли (сложность зависит от значения Пути у него самого или того, кого он собирается пробуждать). Чтобы получить сложность броска, нужно значение Пути вычесть из 10. Таким образом, сложность броска на пробуждение персонажа со значением Пути 6 будет равна 4 (четырем). Чтобы пробудить другого вампира, персонаж должен прикоснуться к нему. Если персонаж впал в торпор из-за нехватки крови, он очнется с одним баллом крови.

**** Шепот смерти

На короткое время персонаж избавляется от проклятия Каина. До тех пор, пока персонаж находится под воздействием этой силы, на него не действуют традиционные средства борьбы с вампирами. Солнечные лучи не сжигают его тело, ему не вредит святая вода, но при этом его тело становится всего лишь трупом. Персонаж, которому вогнали вол в сердце в то время, когда он находился под воздействием этой силы, останется парализованным после того, как эффект от Дисциплины пропадет. Это состояние хуже, чем торпор; вампир не может пользоваться Дисциплинами, не осознает ничего из происходящего вокруг. На время действия этой силы он становится по-настоящему мертвым.

Система: для перехода в эту форму ничего не требуется, но для

выхода из нее персонаж должен потратить 2 единицы Силы воли. Пока персонаж находится в этом состоянии, он не может совершать никаких действий и пользоваться Дисциплинами, в том числе и ментальными.

***** Черная смерть

Одним касанием вампир может вызвать быструю смерть жертвы (или, в случае с вампиром, вогнать того в торпор). Человек при этом начинает проявлять все признаки заболевания чумой: впалые глаза с черными кругами, набухшие лимфоузлы и болезненная бледность кожи. В течение одного дня организм перестает функционировать. Каиниты впадают в торпор немедленно после применения к ним этой силы.

Система: вампир прикасается к жертве, игрок выполняет бросок на Выносливость + Оккультизм (сложность равна Силе воли жертвы) и тратит две единицы Силы воли. В случае успеха вампир вызывает смерть жертвы (или вгоняет ее в торпор).

***** * Живая смерть

Влив в труп немного своей крови, вампир может оживить тело, создав себе неупокоенного слугу, который будет верно служить господину до тех пор, пока не рассыплется в прах. Эти ходячие трупы не говорят (хотя иногда и могут издавать протяжные стоны) и связаны со своим создателем Клятвой Крови.

Система: чтобы оживить труп, Каинит должен влить в него три единицы крови. Как только первая капля попадет на губы трупа, тот оживет и начнет пить самостоятельно. Для вампира это может представлять некоторую опасность, так как труп, выпив нужные ему единицы крови, не всегда добровольно останавливается.

Зомби, созданные таким образом, имеют такие же физические Атрибуты, как и при жизни, и выглядят так, как выглядели в момент оживления. Эти создания обладают разумом (все ментальные атрибуты уменьшаются на единицу), но настолько тесно связаны со своим господином, что редко отваживаются на самостоятельные мысли. Они получают три дополнительных уровня здоровья, не получают штрафов за ранения и уничтожаются тогда, когда становятся недееспособными.

Зомби рассыпаются в пыль на третье утро после своего создания. Продлить их существование можно, влив в них при создании больше единиц крови – одна единица крови за каждый дополнительный день существования.

Затемнение

Говорят, что Дьявол может укрыться от взгляда даже самого порядочного человека. Многие Каиниты при помощи этой пугающей

силы тоже могут прятаться от человеческих взглядов. Просто пожелав сделаться невидимым, вампир, владеющий этой Дисциплиной, может исчезнуть, даже если он стоит перед огромной толпой. Хотя он по-прежнему остается на месте и не меняется, любой наблюдатель решит, что на самом деле вампир исчез. Обман на этом не заканчивается. На более высоких уровнях Дисциплины вампир может изменять внешность, делать невидимыми людей и предметы и даже скрывать истинные мысли под фальшивой маской.

Хотя эту Дисциплину использует несколько кланов, она считается отличительным признаком отвратительных Носферату. Существует поверье, что Каин – а то и сам Господь – был настолько поражен внешним обликом Носферату, что изменил его с помощью морока, чтобы не видеть больше столь жуткого уродства. Менее распространенная легенда рассказывает о материнском сострадании Лилит к ее обезображенному приемному сыну, которого она якобы научила искусству скрывать свой истинный облик. Каким бы ни было происхождение Дисциплины, чаще всего с ней связывают именно Носферату.

Затемнение и Прорицание – это две противоположности. Если вампир пытается обнаружить затаившегося противника с помощью обострившихся чувств, он может сделать это только в том случае, если значение его Прорицания выше значения Затемнения у оппонента. Если значение Затемнения выше, спрятавшийся вампир останется незамеченным. Если значения обеих Дисциплин равны, вампиры выполняют броски на Восприятие + Хитрость (Прорицание) и Манипулирование + Хитрость (Затемнение) и сравнивают результаты. Сложность броска равна 7, побеждает тот, кто набрал больше успешных баллов.

Мало кому из смертных дано заглянуть за дьявольские покровы Затемнения. Но животные в большинстве своем чувствуют (и боятся) вампира, даже если не видят его. Дети, святые и невинные души по желанию мастера тоже могут рассмотреть облик, скрытый под маской.

* Покров тени

Каинит, еще не в полной мере овладевший искусством обмана, может скрыть свое присутствие при помощи теней. В ярко освещенной комнате вампир может спрятаться за более осязаемыми предметами, например, за гобеленами, мебелью или растениями. Так как в мире, освещаемом свечами и факелами, теней много, вампир с легкостью найдет себе подходящее укрытие. Пока есть хоть что-то, за чем (или в чем) вампир может спрятаться, владеющий Затемнением Каинит сумеет стать незаметным.

Затаившись, вампир должен оставаться неподвижным и хранить молчание. Если он двигается, нападает или попадает под прямые лучи

света, Покров исчезает, и вампир становится видимым. Разгадать обман можно и при внимательном изучении того места, где стоит вампир.

Система: если персонаж выполняет все перечисленные выше условия, броска кубиков не требуется. До тех пор, пока молчит и не двигается, никто, кроме вампира с высоким значением Прорицания, не может обнаружить его.

** Незримое присутствие

Более опытный вампир может перемещаться, по-прежнему оставаясь незаметным. Тени будто следуют за ним повсюду, а те, мимо кого он проходит, отводят глаза. Пока кто-нибудь не начнет намеренно искать вампира, его не только не видят, но и не вспоминают о нем. Люди смотрят мимо него, даже не понимая, что они делают, и часто вздрагивают от непонятного страха. Если вампир никого не беспокоит, он может свободно ходить туда-сюда, не привлекая ничьего внимания.

Система: если персонаж не говорит, не нападает и не привлекает внимания иным способом, броска кубиков не требуется. Если персонажу требуется пройти по скрипящему полу, густому подлеску или воде (по любой поверхности, которая может выдать его присутствие), выполняется бросок на Сообразительность + Маскировка, чтобы определить, насколько успешно вампир преодолел препятствие. Чтобы не выдать местонахождение разговором, вампир должен набрать три успешных балла (или больше).

*** Маска тысячи лиц

Каинит с этим умением может принять чужой облик. Это – излюбленная шутка Малкавиан. Хотя на самом деле тело вампира не изменяется, любой наблюдатель, не способный почувствовать правду, будет видеть то, что ему хотят показать.

Система: игрок бросает кубики на Манипулирование + Актерство (сложность 7), чтобы определить, насколько ему удалась маска. Превратиться в другого человека вампиру помогут знания об этом человеке. В те времена люди были более открыты, чем сейчас; когда человек делит комнату с друзьями или семьей, он не может оставаться для них полной загадкой. В случае особенно сложного обмана, например, когда надо обхитрить любовника, ближайшего помощника или доверенного слугу, знание некоторых фактов о жизни копируемого человека может быть просто необходимым.

1 успешный балл – вампир выглядит почти так же, как и всегда, с некоторыми изменениями

2 успешных балла – внешность меняется, люди не могут узнать его или решить, как же он все-таки выглядит

3 успешных балла – вампир выглядит так, как ему хочется

4 успешных балла – жесты, манеры, внешность и голос полностью меняются

5 успешных баллов – вампир может успешно подражать человеку другого пола или тому, кто сильно отличается от него по возрасту и габаритам.

**** Уход от мысленного взгляда

Вампир, овладевший это силой, может стать невидимым в любой момент. Даже если он стоит лицом к лицу с другим персонажем, он может исчезнуть, как только того пожелает. Все, кроме самых искушенных смертных, будут ошеломлены в течение одного-двух ходов, если стоящий перед ними человек внезапно исчезнет; только один-два человека из тысячи смогут хоть как-то на это отреагировать. Большинство людей просто впадет в панику. Самые слабохарактерные из крестьян и рабов просто постараются как можно скорее забыть об исчезнувшем персонаже или же убегут прочь, крестясь в страхе. Вампиров не так просто удивить, но и Каинит впадет в замешательство, если его товарищ просто так возьмет и исчезнет.

Система: для использования этой силы игрок выполняет бросок на Обаяние + Маскировку. Сложность броска равна сумме значений Сообразительности и Бдительности у жертвы (если вампир хочет стать невидимым для нескольких персонажей, для определения сложности броска выбирается персонаж с наибольшими значениями указанных характеристик). Получив более трех успешных баллов, вампир исчезает с глаз наблюдателей. Получив три или менее баллов, вампир не исчезает, но как бы тает, превращаясь в призрачную, полупрозрачную фигуру. Если количество успешных баллов превышает значение Силы воли у жертвы, жертва полностью забывает о существовании вампира.

До тех пор, пока вампир сам не напомнит о себе, воспоминания о нем будут приходить только в форме смутных видений и снов.

***** Общий покров

Развив искусство обмана, Каинит может изменять внешность других так же, как он изменяет свою. По желанию вампира любая из сил Затемнения может быть применена к стоящим рядом персонажам.

У этой силы есть свои особенности и недостатки: любой персонаж, вышедший из-под Покрова, становится видимым. Если вампир, наложивший Покров, так или иначе выдает свое присутствие, Покров спадает со всех. Легенды рассказывают о небольших армиях, маскировавшихся при помощи этой силы во времена межклановых войн; когда искусники Носферату снимали Покров невидимости, вопящие гули бросались в атаку, при этом зачастую они находились *на территории* укреплений противника. Говорят, что многие Вентру запрещают использование этой силы в своих владениях.

Система: количество персонажей, которых вампир может замаскировать при помощи этой силы, не может превышать значение его Маскировки. Каждая дополнительно используемая сила активируется по-своему (см. приведенные выше описания), для всех скрываемых персонажей выполняется только один бросок.

***** * Маска души

Замаскировать можно не только внешность. С помощью этой силы вампир может скрыть свою ауру от другого вампира. Во многом сила работает так же, как и Маска тысячи лиц, но скрывает не внешность вампира, а его истинную природу. По желанию он может казаться смертным, невинным или более жестоким, чем тысяча варваров.

Система: цвет ауры, появляющийся при использовании этой силы, выбирается только однажды, при получении силы. Если игрок выбрал бледно-голубой цвет, аура его персонажа будет перекрашиваться в бледно-голубой каждый раз, когда он применит Маску души. Чтобы изменить цвет на красный, игроку придется второй раз приобретать эту силу. Во всем остальном сила работает так же, как и Маска тысячи лиц. Низкий результат броска позволяет размыть истинный цвет ауры, но не изменить его.

Власть над Тенью

Эта внушающая опасения Дисциплина в основном практикуется среди Ласомбра, которые жаждут власти над всеми вещами и даже над изначальной бездной. Эта Дисциплина несет в себе отзвуки зловещих, дохристианских сил, и мало кто вне клана Ласомбра отважится овладеть умениями столь сомнительного свойства.

Власть над Тенью позволяет взывать к странной силе «ожившей тьмы», которая делает тени материальными. Источник этой бесформенной тьмы до сих пор является предметом жарких споров среди представителей клана. Некоторые Ласомбра говорят о великой бездне, в которой плавают планеты, будь то Ад, языческий Стикс или что-то еще. Другие, в особенности те, кто придерживается Пути Дьявола, насмешливо утверждают, что эта тьма – не более чем проявление запятнанной грехом души вампира.

Большинству божьих созданий эта Дисциплина кажется неестественной и пугающей. Животных ее применение пугает и заставляет в страхе убегать прочь; смертным приходится выполнять броски на Мужество, чтобы противостоять пугающим эффектам Власти над Тенью. Земли, укрытые этой силой, часто теряют свои краски, становятся бесцветными или покрываются пятнами.

Склонные к соперничеству Ласомбра часто рассматривают использование этой Дисциплины как «борьбу за превосходство» с силами внешней тьмы. Тех из них, кто слишком часто прибегает к силам теней, порою преследуют насмешливые призрачные фигуры, а кое-кто из наиболее тщеславных Ласомбра, как говорят, навеки затерялся в вызванных им тенях.

* Игра теней

Вампир может управлять тенями, укрывать ими выбранные места, приглушать (но не убирать полностью) освещение и выполнять прочие «фокусы со светом». Помимо всего прочего, это позволяет вампиру свернуть или полностью убрать свою собственную тень, закутаться в нее или сделать ее форму более пугающей.

Система: чтобы призвать эту силу, вампир тратит единицу крови. Сложность всех бросков на Запугивание и Маскировку для него уменьшается на единицу, сложность попадания в него каким-нибудь метательным оружием – возрастает на единицу (мельтешащие тени не позволяют правильно оценить расстояние).

Эта силы вызывает сильное замешательство у животных и смертных. Когда ее используют в присутствии смертного, человек должен выполнить бросок на Мужество (сложность равна 8), или его запас бросков уменьшается на единицу из-за смутного ощущения опасности. Если бросок на Мужество оказался успешным, человек больше не будет испытывать страха перед этой силой. У животных запас бросков уменьшается на единицу, они не могут преодолеть страх; большинство животных, почуяв Игру теней, просто убегает.

** Ноктюрн

Вампир может покрыть полоску неба или земли непроницаемо-чернильной тьмой. Эта тьма более полная, чем тьма безлунной ночи;

только тьма подземных пещер, сокрытых глубоко во чреве земли, может соперничать с ней. Она сбивает с толку всех, кто попадает в нее, заставляя их нервничать.

Система: вампир может автоматически покрыть тьмой территорию в 10 футов[2] диаметром (около того – тьма находится в постоянном движении, время от времени выпуская «щупальца»). Всего диаметр площади покрытия в ярдах[3] может быть равен сумме Восприятия и Оккультизма вампира, помноженной на 10. Каждый успешный балл, полученный при броске на Восприятие + Оккультизм (сложность 7) позволяет вампиру вдвое увеличить диаметр покрываемой площади. Тьма поглощает свет, а часто – и почти все звуки; противники не могут сориентироваться, они ослеплены, и даже те из них, кто владеет Обостренными чувствами или Свидетельством тьмы, получают штраф в три кубика к почти всем действиям. Более того, смертные и животные, оказавшиеся под покровом тьмы, должны выполнить бросок на Мужество, как и в случае с Игрой теней, иначе они впадают в панику.

Если вампир использует эту силу для сокрытия пламени (факелов, костра и пр.) и тратит единицу Силы воли (для погребальных костров и пожаров – больше), он может полностью потушить пламя.

*** Руки Аримана

Вампир может материализовать «щупальца» тьмы, протянувшиеся из затемненных участков. Эти щупальца могут хватать, удерживать и даже душить противников.

Система: выполняется бросок на Манипулирование + Оккультизм (сложность равна 7); каждый успешный балл позволяет призвать одно щупальце. Длина щупальца равна 6 футам[4], значения Силы и Ловкости – значению Власти над Тенью у вампира; чтобы увеличить эти параметры, можно «напитать» щупальце кровью (один балл крови увеличивает или значения Силы и Ловкости на единицу или длину щупальца – на 6 футов). Щупальце наносит поверхностные повреждения, равные Силе +1, имеет 4 уровня здоровья и получает повреждения от огня и солнечного света.

**** Ночные тени

Вампир может создавать призрачные иллюзии. Эти одноцветные и мрачные иллюзии могут представлять что угодно: самого вампира, чудовищ, стены и т. п. Обычно иллюзии создаются в рост человека, но, потратив успешные баллы, можно увеличить их в размерах. И наоборот, вампир может с помощью этой силы наполнить окружающее пространство хороводом изменчивых теней, сбивающих с толку всех, кто их видит.

Система: выполняется бросок на Сообразительность + Оккультизм (сложность равна 7), каждый успешный балл позволяет вампиру вызвать одну ночную тень или увеличить размеры уже вызванных теней.

По желанию вампир может наполнить окружающую территорию множеством мельтешащих теней. У всех, кто оказался захвачен их безумной пляской и обладает Властью над Тенью, начальная сложность бросков увеличивается на 3, запас бросков уменьшается на единицу. Дополнительные успешные баллы позволяют вампиру более точно направлять тени, заставляя их обходить союзников или определенные места.

***** Форма мрака

Вампир может по желанию превратиться в извивающуюся, бесформенную тень. В этой форме он практически неуязвим, может проскальзывать сквозь мельчайшие щели и видеть даже в полной темноте.

Система: тратится три единицы крови, для завершения превращения требуется три полных хода. Вампир невосприимчив к физическим нападениям, но и сам не может нападать физически (но может обернуться вокруг жертвы, буквально облепить ее, подобно липкой плесени; такое взаимодействие сбивает жертву с толку и может даже потребовать броска на Мужество, чтобы избежать паники). Огонь и солнечный свет наносят обычные повреждения, для вампира в этом форме они даже более болезненны, чем всегда; до тех пор, пока вампир имеет вид тени, сложность бросков на избежание Красного Ужаса перед этими явлениями возрастает на единицу.

***** * Прогулка через бездну

Вампир может вступить в тень размером с человека или большую и выйти из второй тени (такого же размера) в другом месте. Также он может протянуть руку через тени, чтобы схватить жертву или предмет, расположенный рядом со второй тенью. Схваченный объект может быть протянут сквозь тени к вампиру.

Система: вампир должен определить «точку выхода» и сообщить о ней Рассказчику. Чтобы пройти сквозь тени, выполняется бросок на Интеллект + Маскировку (сложность равна 6); чтобы вытянуть к себе жертву, выполняется бросок на Интеллект + Рукопашный бой (сложность равна 7; один успешный балл позволяет схватить жертву, два успешных балла – подтянуть ее к себе). Неуспешный бросок означает, что вампир не попал никуда; провал броска – что *нечто* вышло из бездны.

Расстояние, через которое вампир может пройти/дотянуться, равно пяти ярдам[5], умноженным на сумму значений Интеллекта и Маскировки. Все, кто проходит (или вынужден пройти) через «бездну», выполняют бросок на Мужество (сложность для того, кто использует силу, равна 5, для добровольного путника – 6, для невольной жертвы – 8) или впадают в панику / Красный Ужас сражу же после выхода из тени.

Могущество

Вампиры, владеющие этой Дисциплиной, отличаются физической силой, превышающей все возможности смертных. Могущество позволяет вампирам прыгать на большие расстояния, поднимать тяжелые предметы и наносить удары невероятной силы. Известно, что вампиры из дворян иногда разбивали ворота осаждаемой крепости голыми руками и разрубали боевого коня напополам одним ударом меча. В эпоху, когда все военные столкновения так или иначе сводились к ударам меча об меч, рыцарь с силой десяти человек мог изменить ход битвы.

Чаще всего этой Дисциплиной владеют представители кланов Бруха, Носферату и Ласомбра, хотя и остальные кланы не отрицают ее

полезности. Некоторые Носферату верят, что они лишатся чудесной силы, если не будут время от времени подпитывать себя кровью быков, медведей и других сильных животных.

Система: владение Могуществом означает автоматический успех практически всех бросков на Силу – один автоматический успешный балл на каждую единицу значения. Для совершения большинства действий, требующих применения силы, броски вообще не требуются. В схватках с использованием метательного оружия или в рукопашном бою автоматические успешные баллы влияют на броски на повреждение.

Присутствие

Эта Дисциплина позволяет стать невероятно привлекательным. С ее помощью Каиниты поднимали восстания, вели в бой армии и обращали в ноль слова величайших из жителей земли. Присутствие оказывает тонкое, незаметное воздействие, и хотя у этой Дисциплины и имеются свои недостатки, среди вампиров она считается одной из самых полезных.

Во-первых, Присутствие, помимо его прямого проявления, набрасывает на вампира некий неуловимый покров таинственности. Какой бы ни была внешность вампира или его социальное положение, на него всегда обратят внимание, даже те, кто выше него по положению. Всем, кто видит его, легко поверить, что на самом деле он стоит на ступеньку или две выше на социальной лестнице, чем позволяет предположить его внешний вид – но при этом у вампира должны быть соответствующие повадки и манера речи. В Темные Века этикет важнее внешности, поэтому Присутствие наиболее полезно для тех, чье поведение соответствует ожиданиям окружающих.

Во-вторых, некоторые из сил этой Дисциплины можно применять к нескольким персонажам одновременно. Тот, на кого вампир направляет силу Присутствия, должен ясно видеть лицо вампира, но, в отличие от Доминирования, взгляд «глаза в глаза» необязателен.

В-третьих, Присутствие позволяет влиять на всех, вне зависимости от расы, пола, социального положения и (важнее всего) поколения. Вампир привлекает к себе всеобщее внимание и (теоретически) может воздействовать как на Патриарха, так и на кузнеца из дальней деревушки. На практике чем старше Каинит, тем больше вероятность того, что он распознает воздействие и постарается воспротивиться ему.

Потратив единицу Силы воли, любой персонаж может противостоять эффекту Присутствия в течение одного хода, но при этом попавшему под воздействие Дисциплины персонажу придется тратить Силу воли до тех пор, пока он не перестанет видеть вампира. Для этого можно просто отвернуться и не смотреть. Обычно люди в те времена о таких вещах не думают, то язычники и склонные к суевериям крестьяне знают, что

отвести «дурной взгляд» можно, просто закрыв глаза.

Основным недостатком этой Дисциплины является то, что она воздействует только на эмоции. Разум и воля ей неподвластны; Каинит не может отдавать прямые словесные приказы тем, кто попал под влияние его силы. Крестьяне могут подчиниться ему, но большинство свободных людей этого делать не станет, а сопротивление полученным приказам может означать для вампира потерю контроля. С другой стороны, Присутствие можно подкрепить долгими уговорами или деньгами, а Вентру часто используют Присутствие совместно с Доминированием.

* Благоговение

Эта сила очень проста в использовании. Когда вампир применяет его, те, кто находится рядом, стремятся оказаться как можно ближе к нему. Это мгновенное и сильное притяжение, но не настолько сильное, чтобы заставить забыть о чувстве самосохранения.

Опасность разрушает чары; сила перестает оказывать влияние на тех, кто вышел из зоны ее действия. Жертвы будут помнить, что они чувствовали, и это может повлиять на их поведение при повторной встрече с вампиром.

Благоговение особенно полезно при взаимодействии с множеством людей. Не важно, что будет сказано – все, кто попал под влияние этой силы, будут склонны согласиться с мнением вампира. Слабые согласятся с ним, а сильные волей скоро обнаружат, что оказались в меньшинстве.

Система: игрок выполняет бросок на Обаяние + Актерство (сложность равна 7). Жертвы могут потратить Силу воли, чтобы преодолеть эффект Благоговения, но им приходится тратить Силу воли постоянно, буквально каждые несколько минут, до тех пор, пока они находятся в присутствии вампира. Но после того, как будет потрачено столько единиц Сил воли, сколько было получено успешных баллов при броске, эффект от Благоговения исчезает, и до конца сцены на данного персонажа воздействовать нельзя.

Количество успешных баллов определяет, сколько персонажей попало под воздействие силы:

1 успешный балл – один человек

2 успешных балла – два человека

3 успешных балла – шесть человек

4 успешных балла – двадцать человек

5 успешных баллов – все, кто находится рядом с вампиром (т. е., все, кто находится в данный момент в церкви или приемном зале).

** Взгляд ужаса

Жертва начинает испытывать невыносимый страх. Подобно легендарному взгляду кобры, эта сила вызывает у жертвы безумие, заставляет ее застыть на месте или броситься бежать, не разбирая дороги.

Чтобы использовать эту силу, вампир просто показывает имеющуюся на нем метку Каина – обнажает клыки и когти, громко и злобно шипит. Сделать это может любой вампир, но те, кто практикует Присутствие, способные внушить жертве запредельный ужас.

Система: игрок выполняет бросок на Обаяние + Запугивание (сложность броска равна Сообразительности жертвы + 3). Один успешный балл означает, что жертва напугана, три и более – что она в страхе бежит прочь. Более того, каждый успешный балл, полученный при броске, уменьшает на единицу запас бросков жертвы на следующий ход.

Бросок выполняется только один раз за ход, но если игрок выполняет ряд бросков в течение нескольких ходов подряд, он может набрать нужное ему количество успешных баллов и полностью поработить противника. Соответственно, запас бросков у жертвы может уменьшиться настолько, что она не сможет выполнять никаких действий, и тогда ей останется только упасть на землю и зарыдать. Неудачный бросок означает, что попытка запугивания провалилась. Все набранные успешные баллы теряются, жертва начинает вести себя как обычно, а игрок должен начинать все заново со следующего хода. Провал означает, что демонстрация метки Каина не произвела на жертву никакого впечатления, и до конца истории персонаж не может воздействовать Присутствием на данную жертву.

*** Восторг

Эта сила обращает жертву в добровольного слугу Каинита. Жертве кажется, что она искренне обожает вампира и готова выполнить любое его желание и приказ. При этом у нее сохраняется способность к творчеству и свободная воля.

Такие воодушевленные, покорные слуги намного приятней в обращении, чем создаваемые Доминированием рабы, но порою они бывают непредсказуемыми. К тому же невозможно точно определить продолжительность эффекта. Те, с кого спали чары, часто явно выражают недовольство. Мудрые Каиниты или добиваются расположения со стороны жертв, или же связывают их более прочными узами с помощью Клятвы крови, что лишь усиливает у жертвы желание служить.

Система: игрок выполняет бросок на Внешность + Эмпатия (сложность равна значению Силы воли у жертвы), чтобы вызвать Восторг. Количество успешных баллов определяет длительность действия силы. Продлить действие Восторга невозможно.

1 успешный балл – один час

2 успешных балла – один день

3 успешных балла – неделя

4 успешных балла – месяц

5 успешных баллов – год.

**** Призыв

С помощью этой силы Каинит может призвать к себе любого, кого когда-либо встречал, какие бы расстояния их не разделяли. Призванный приходит к вампиру так быстро, как только может, не всегда понимая, зачем. На каждом этапе пути он точно знает, куда надо идти, чтобы найти призывающего. Если после призыва вампир перемещается, призванный направляется к его новому месту нахождения: он идет к вампиру, а не в какое-то оговоренное место.

Эта сила позволяет добиться многого, но наиболее эффективна она при местном использовании. Вампир, находящийся в Англии, может вызвать своего прислужника из крестового похода, но путешествие из Святой Земли займет годы. Хотя верный слуга может продолжать путь к господину после получения одного-единственного вызова, чтобы призвать другого человека, вампиру понадобится повторять Призыв каждую ночь. Классовые различия тоже играют свою роль: если призванный не обладает нужными средствами, путешествие займет больше времени. Хотя теоретически призванный слуга может пешком пройти и проплыть весь путь с одного конца известного мира до другого.

Система: игрок выполняет бросок на Обаяние + Хитрость. Обычно сложность броска на Призыв равна 5, но если вампир плохо знает призываемого человека, сложность возрастает до 7. Если в прошлом Каинит успешно применял Присутствие к данному человеку, сложность уменьшается до 4, но если в прошлом этот человек успешно противостоял Присутствию вампира, сложность возрастает до 8. Количество успешных баллов определяет действия вызванного человека:

1 успешный балл – жертва движется к вампиру, но медленно и неохотно.

2 успешных балла – жертва неохотно приближается к месту нахождения вампира, ее может отвлечь любое препятствие.

3 успешных балла – жертва приближается с умеренной скоростью.

4 успешных балла – жертва движется быстро, преодолевая все препятствия на своем пути.

5 успешных баллов – жертва стремится к вампиру, сметая со своего пути все, что ей мешает.

***** Величие

Эта сила многократно усиливает таинственность, вызываемую Присутствием. Красота кажется неземной, то, что раньше просто вызывало отвращение, наделяется загадочной порочностью. Каинит вызывает уважение, обожание, страх или все эти чувства во всех, кто видит его. Сервы беспрекословно ему подчиняются, свободные люди относятся к нему почтительно, как к представителю королевской семьи, знать обращается с ним как с равным. Никто из тех, кто попал под воздействие этой силы, не рискнет вызвать недовольство вампира, прикоснувшись к его одежде, не говоря уже о его священной персоне.

Величие разбивает сердца, сгибает самую сильную волю и колеблет власть. Мудрый использует эту силу с осторожностью; смертным, как и Каинитам, нужно беречь репутацию. Король, однажды проявивший покорность на глазах у толпы, в дальнейшем окажется бесполезным для вампира. Что же касается Каинитов… вампиры помнят унижение дольше, чем драконы. Месть может пережить века.

Система: если жертва хочет проявить по отношению к вампиру грубость или даже неповиновение, она должна выполнить бросок на Мужество (сложность равна сумме значений Обаяния и Запугивания у вампира). Если этот бросок оказался неудачным, жертва начинает унижаться перед вампиром. Сородичи могут потратить единицу Силы воли в случае неудачного броска.

***** * Страсть

Эта сила позволяет вампиру вызвать у жертвы сильные страсти. Обычно используется для того, чтобы внушить жертве любовь или ввергнуть ее в неконтролируемый гнев. При внушении любви сила действует точно так же, как и Восторг, но оказывает более полное и неотразимое воздействие. Эта сила удваивает эффект Клятвы Крови до тех пор, пока жертва находится в присутствии вампира. И наоборот, вампир может вызвать в тех, кто окружает его, раздражение и враждебность. И тогда будет достаточно малейшего повода для начала ссор и даже драк.

Система: игрок выполняет бросок на Манипулирование + Хитрость

(сложность равна Силе воли жертвы). Если бросок был успешным, вампир получает власть над эмоциями жертвы. Эта сила может воздействовать на нескольких жертв одновременно, в зависимости от количества выпавших успешных баллов.

Если эта сила используется для того, чтобы вызвать гнев, все вампиры, попавшие под ее воздействие, должны потратить единицу Силу воли, иначе они немедленно впадают в безумие. Если следующий бросок персонажа снова оказывается успешным, им придется тратить единицу Силы воли каждый ход до тех пор, пока они будут находиться в присутствии персонажа. Единственный способ прекратить такую трату Силы воли – покинуть то место, где находится персонаж.

1 успешный балл – два человека

2 успешных балла – четыре человека

3 успешных балла – восемь человек

4 успешных балла – двадцать человек

5 успешных баллов – все, кто находится рядом с вампиром.

Превращение

Эта Дисциплина позволяет вампиру управлять базовым элементом своей сущности – своим телом. Может быть, эта сила – следствие

несмываемой метки, которую носят все вампиры: как проклятие Каина отделило души его чад от душ детей Господних, так и их тела были отмечены особым знаком. Вампир может проявлять черты живущего в нем Зверя и сливаться с воздухом и землей.

Вампиры с Дисциплиной Превращения могут отращивать когти, принимать форму волков и летучих мышей, превращаться в туман и сливаться с землей. Многие Дисциплины могут применяться вампирами и после изменения формы, но имеются и исключения. Вампир в форме волка может просматривать ауры и общаться с другими животными, но вампир в форме тумана не может использовать Доминирование, так как зрительный контакт с жертвой невозможен. При перемене формы одежда и все личные вещи, имеющиеся у вампира, изменяются вместе с ним, но на других существ и крупные предметы эта Дисциплина не воздействует – может быть, запрет Небес?

Вампир, пронзенный колом и с душой, застрявшей в смертном теле, не может измениться, хотя кое-кто из Каинитов утверждает, что наиболее могущественным из них – тем, кто овладел высшими уровнями Дисциплины – это удавалось.

* Свидетельство тьмы

Каинит хорошо видит после захода солнца, без факелов и может даже находить вещи, спрятанные в темных пещерах. При использовании этой силы внутренний Зверь проявляет себя через красные, светящиеся глаза вампира. Люди весьма точно окрестили это явление «дурным глазом».

Система: бросок не выполняется, но на завершение изменения требуется один полный ход.

** Когти зверя (Talons of the Beast)

Вампир отращивает на руках длинные острые когти, похожие на когти хищников. Эти когти могут рвать плоть и броню, даже для отважного рыцаря они представляют угрозу. Нанесенные ими раны считаются усиливающимися и не могут быть исцелены с помощью единиц крови. Говорят, у некоторых Каинитов, призывающих эту силу, в процессе отращивания когтей на ладонях выступали кровавые пятна в форме пентаграммы.

Система: бросок не выполняется, трансформация происходит автоматически, в течение одного полного хода. Каждый раз на отращивание когтей тратится единица крови.

*** Слияние с землей (Interred in the Earth)

Эта сила позволяет Каиниту смешиваться с землей и становиться с ней единым целым. Некоторые старейшины утверждают, что, так как

вампиры отрицают смерть, они отрицают и естественный ход вещей. Случайным наблюдателям, если такие есть, кажется, что вампир с этой силой просто «ныряет» в землю.

Хотя Каинит может полностью войти в землю, он не может передвигаться под землей. Для такого слияния ему надо соприкасаться с почвой. Даже если под полом замка есть земля, вампир не может пройти сквозь пол и уйти в землю.

Оказавшись вдалеке от убежища и мест отдыха, вампир может надежно спрятаться от солнечного света, смешавшись с землей. Возможно, из уважения к законам господа некоторые вампиры веками спят в земле, словно пытаясь найти подходящую смерть. Но другие вампиры насмехаются над смертью, потому что сон в земле дает им силу и власть. Подобно глупым сплетникам-крестьянам, Каиниты шепотом пересказывают истории о сотнях древних вампиров, спящих под землей в ожидании ночи Геенны.

Возможность уходить в землю является очевидным свидетельством наложенного на вампиров проклятия – они спускаются в ад, чтобы получить там указания от самого Люцифера.

Система: бросок не выполняется, трансформация происходит автоматически после того, как была потрачена единица крови.

**** Форма зверя

Вампир с этой силой может превращаться в волка или летучую мышь. В облике зверя он сохраняет свои моральные устои, но при этом может пользоваться уловками и способностями животного – в форме волка у него обостряются чувства, а в форме мыши он может летать. Говорят, что вампиры из дальних стран и кое-кто из Каинитов известного мира могут превращаться и в других животных. Египетский вампир может принять облик кошки или шакала; другие, по слухам, превращались в

оленей и хищных птиц.

Система: бросок не выполняется, на трансформацию тратится единица крови. Для завершения превращения требуется три полных хода. По решению мастера превращение может быть завершено за один ход при условии, что будет потрачено три единицы крови.

***** Призрачное тело (Body of Spirit)

Каиниты спорят о происхождении и назначении этой силы. Многие старейшины – в основном из тех, кто получил Становление до того, как была получена весть о Христе, - утверждают, что Каиниты, познавшие свою сущность, могут покидать тела и становиться единым целым с духом, растворяясь, подобно туману, в воздухе. Другие вампиры, получившие Становление в более поздние времена и сохранившие веру в Христа и Церковь, считают, что способность превращаться в туман – доказательство того, что Каиниты не окончательно прокляты и имеют душу, отделенную от неба, но все еще способную на покаяние.

Каким бы ни был источник этой силы, она позволяет вампирам превращаться в туман. Они могут перемещаться с большой скоростью и проскальзывать в щели под двери, проникать в дымоходы и закрытые тканью окна. Более того, вампиры в форме тумана получают меньше повреждений (бросается на один кубик меньше) от солнечного света.

Способность вампиров противостоять самым сильным ветрам, возможно, указывает на то, что в тумане заключена их душа или дух. Даже порывы штормового ветра не могут разорвать Каинита в форме тумана. Но ветер может сбить Каинита с пути и увлечь в другом направлении, подобно листу, сорванному с ветки.

Система: бросок не выполняется, на превращение тратится единица крови. Превращение занимает три полных хода. По решению мастера превращение может быть завершено за один ход при условии, что будет потрачено три единицы крови. Сильный ветер может сбить вампира с пути, при этом вампир может сопротивляться ветру только с помощью Могущества (и ничего другого).

***** * Блаженный сон

Вампиры с сильной волей или убежденностью могут спать в форме тумана. Эта сила обеспечивает вампиру защиту, но при этом его не может разбудить ни шум, ни суета вокруг его места отдыха. Только ветер, побеспокоивший вампира, может пробудить его.

Система: бросок не выполняется, на превращение тратится пять единиц крови (за время отдыха вампира). Форма тумана сохраняется до тех пор, пока вампир спит, после пробуждения он возвращается в обычную физическую форму. Физические атаки не могут причинить вред спящему в виде тумана вампиру, при этом вампир не может

проснуться до рассвета, если его превратившееся в туман тело не будет потревожено.

Смертоносность

Посмертие Ассамитов состоит в основном из двух вещей: бесшумной смерти и власти крови. Клановая Дисциплина Смертоносности воплощает оба эти стремления, наделяя наемных убийц из числа Ассамитов мистическими силами, позволяющими им работать во имя клана.

Мастера и игроки, привыкшие к версии «Маскарада», найдут в предлагаемом варианте Дисциплины некоторые отличия. Приводимое описание Смертоносности было верным до того, как Тремер разработали ритуал, запрещающий Ассамитам совершать диаблери. Мастера, ведущие хроники по современным вампирам, могут использовать эту версию Дисциплины для отступников из числа Ассамитов.

* Безмолвие смерти

Многие убийцы из числа Ассамитов утверждают, что никогда не слышали последних криков своих жертв, чью кровь они забирали, чтобы усилить клан. Призвав Безмолвие смерти, Ассамит окружает себя непроницаемой тишиной. Ни один звук не может покинуть территорию, непосредственно окружающую вампира. Ничто – не звук шагов, ни скрип открываемых дверей, ни шорох полога, ни крик Окончательной смерти – не может нарушить эту абсолютную тишину. При этом Ассамит слышит звуки, возникающие за пределами этой зоны безмолвия.

Система: при призыве этой силы вампира немедленно окружает непроницаемая тишина. В обычных обстоятельствах покровом тишины можно накрыть небольшую комнату (примерно в 15 квадратных футов). Вампир тратит единицу крови; эффект от применения силы сохраняется в течение одного часа.

** Слабость

Ассамиты научились контролировать таинственные возможности крови вампиров. Они способны изменять свойства своей собственной крови и вредить с ее помощью Каинитам и смертным.

Эта сила позволяет Ассамитам обращать свою кровь в яд и заражать ею тела своих жертв. Ассамит просто выбирает часть тела (обычно – ладонь), и на поверхности кожи у него мгновенно выступает кровь, которая превращается в яд Слабости. Как только вампир наносит эту кровь на плоть жертвы, та сразу же слабеет и теряет всю свою энергию.

Система: для использования этой силы Ассамит должен коснуться

жертвы (обычно – рукой). Он тратит единицу крови и выполняет бросок на силу воли (сложность броска равна сумме значений Выносливости и Стойкости жертвы). Если бросок был успешным, жертва теряет единицу Выносливости. Количество успешных баллов определяет, на какой период времени потеряна выносливость.

1 успешный балл – один ход

2 успешных балла – один час

3 успешных балла – один день

4 успешных балла – месяц

5 успешных баллов – постоянно (Выносливость можно восстановить за счет баллов опыта).

Если с помощью этой силы вампир полностью лишил смертного Выносливости (свел ее значение к нулю), человек серьезно заболевает и теряет иммунитет к болезням. Каинит при полной потере Выносливости немедленно впадает в торпор и не может очнуться до тех пор, пока не восстановит хотя бы единицу Выносливости. Если Выносливость потеряна Каинитом навсегда, выйти из торпора он может только чудом.

*** Болезнь

Эта сила схожа со Слабостью, но ее действие более разрушительно. И смертные и Каиниты могут заболеть из-за прикосновения Ассамита, при этом из их ртов, носов и ушей начинает струиться кровь. Жертвы теряют чувство направления, как при сильной температуре, все признаки болезни у них могут проявляться долгое время после ухода Ассамита.

Система: для использования этой силы Ассамит тратит три единицы крови, прикасается к жертве и выполняет бросок на Силу воли (сложность броска равна значению Силы воли у жертвы). В случае успеха все физические Атрибуты жертвы уменьшаются на единицу. Количество успешных баллов определяет длительность действия Болезни (аналогично Слабости). Если Силы или Ловкость жертвы равна нулю, жертва не может двигаться до тех пор, пока не восстановит эти показатели хотя бы до единицы. На выносливость Болезнь влияет так же, как и Слабость.

**** Кровавая агония

Каиниты боятся оружия Ассамитов, и на то у них есть причины. Кровавая агония позволяет Ассамиту отравить оружие своей собственной кровью, после чего оружие начинает наносить Каинитам усиливающиеся повреждения. Часто в самой гуще схваток Ассамиты

облизывают лезвия своих кинжалов, чтобы порезать язык и нанести на клинки кровь.

Кровь можно наносить практически на любое клинковое оружие, от кинжалов до мечей и копий, и даже на ногти. Но на наконечниках стрел и болтов кровь не держится, в особенности в полете.

Система: оружие, покрытое зачарованной кровью, наносит повреждения как обычно, но каждая рана считается усиливающейся. Каждая дополнительно потраченная единица крови позволяет оружию наносить дополнительное усиливающееся ранение. Так, если на нанесение крови на меч Ассамит потратил две единицы крови, он может первым ударом нанести усиливающееся повреждение, потом промахнуться, а затем снова нанести усиливающееся повреждение. Чтобы снова наносить усиливающиеся повреждения, Ассамиту придется еще раз покрыть лезвие меча кровью. Учтите, что если удар попал в цель, но не причинил жертве вреда, кровь была потрачена безрезультатно, т.е. усиливающихся повреждений жертва не получила. Мастер может решить, что маленькое оружие может удержать на себе только единицу крови.

***** Хранилище крови (Blood Essence)

Хранилище крови позволяет Ассамитам не осушать своих жертв при диаблери, а сливать их кровь, в которой содержится сама сущность жертвы, в заранее подготовленную емкость. Вся сила жертвы при этом вместе с кровью уходит в сосуд и хранится там. Каинит, позже выпивший кровь из сосуда, получает такие же преимущества, которые он получил бы при совершении диаблери. К сожалению, кровь, извлеченная их жертвы при помощи этой силы, сохраняет свои свойства на протяжении всего лишь нескольких дней.

Система: вместо того, чтобы совершать бросок на Силу, требующийся при диаблери для «вытягивания» из жертвы последних

уровней здоровья, персонаж выполняет броски на Силу воли (сложность равна 9) с накапливающимся результатом, чтобы набрать столько успешных баллов, сколько ему нужно для поглощения оставшихся у жертвы уровней здоровья. После того, как жертва полностью осушена, кровь в сосуде получает полную силу.

***** * Кровавый пот

Ассамиты, в совершенстве владеющие Смертоносностью, могут управлять кровью других вампиров, заставляя жертву терять огромные количества живительной жидкости через пот. Жертва не просто теряет жизненно необходимую ей кровь: кровавый пот, появившийся в неподходящее время, может привлечь нездоровое внимание толпы, ведь на дворе – суеверные Средние века.

Система: вампир должен видеть жертву. Выполняется бросок на Силу воли (сложность равна значению Выносливости у жертвы + 3). Количество успешных баллов определяет количество единиц крови, теряемых жертвой. Кровь вытекает из жертвы со скоростью две единицы за ход (до тех пор, пока не вытечет объем, определенный броском кубиков). Человек, у которого осталось две и менее единиц крови, умирает от обескровливания. Каинит может впасть в безумие (если значение Самоконтроля/Инстинкта ниже значения Мужества) или Красный Ужас (если значение Мужества ниже значения Самоконтроля/ Инстинкта).

Быстрая кровь

Смертоносность 3, Стремительность 3

Ассамиты, в достаточной мере овладевшие Стремительностью и Смертоносностью, могут управлять кровью, которую они использовали для увеличения скорости движений. Те, кто владеет этим искусством, могут восстановить кровь, потраченную на увеличение скорости с помощью сил Стремительности.

Единицы крови, потраченные Ассамитом для получения дополнительных действий с помощью сил Стремительности, возвращаются в его запас крови, как если бы их никогда не тратили. Кровь восстанавливается со скоростью единица крови в час. На получение этой способности тратится 15 баллов опыта.

Серпентис

Серпентис – это наследие Сета, дар его детям. Последователи Сета тщательно охраняют секреты этой Дисциплины от непосвященных и обучают искусству порчи только тех, кого считают достойным такого знания (практически никогда – представителей других кланов). Большинство Каинитов боится Сеттитов именно из-за этой Дисциплины, повадок змеи и склонности к искушениям. Серпентис вызывает у

вампиров какой-то сверхъестественный ужас, в особенности у тех, кто знаком с историей изгнания из Эдема. В конце концов, нашептывают Сеттиты, змей – зло более древнее, чем сам Каин.

* Глаза змеи

Эта сила наделяет Сеттитов легендарным гипнотическим взглядом змей. Глаза Сеттита становятся золотыми, с огромными черными радужками, и смертные, находящиеся рядом с вампиром, чувствуют странное влечение к нему. Смертный, который встретится взглядом с манящими глазами вампира, теряет способность двигаться. Пока вампир смотрит на него, он недвижим.

Система: бросок не выполняется. Смертный может избежать воздействия Глаз змеи, если не станет смотреть в глаза Сеттиту. На вампиров и других сверхъестественных существ (оборотней, магов и пр.) эта сила тоже действует, но при этом Сеттит должен выполнить бросок на Силу воли (сложность равна 9).

** Жало гадюки

При желании Сеттит может удлинить свой язык и придать ему форму змеиного жала. Язык может достигать длины в 18 дюймов[6], в ближнем бою он превращается в весьма опасное оружие.

Система: острое, как бритва, жало наносит усиливающиеся повреждения (сложность 6, повреждения определяются по Силе). Если Сеттиту удается ранить свою жертву, в течение следующего хода он может пить ее кровь, как если бы он вонзил клыки в шею жертвы. Жертва при этом испытывает примерно такие же ощущения, как и при Поцелуе, а смертные и вовсе цепенеют от ужаса, смешанного с удовольствием.

*** Мумифицированная плоть

Эта сила позволяет вампиру мумифицировать себя, переходя в практически неуязвимую форму. Мумифицированная плоть вызывает состояние, во многом напоминающее торпор; только огонь и солнечный свет могут повредить мумифицировавшемуся Сеттиту. При этом персонаж полностью неподвижен и не может применять даже те Дисциплины, которые обычно остаются доступными в торпоре. Выйти из такого состояния персонаж может, только почувствовав вкус крови. Ходят слухи о могущественных старейшинах Сеттитов, которые мумифицировали себя много лет назад и до сих пор ждут, когда верные последователи найдут их и пробудят древнее зло.

Система: бросок не выполняется, для завершения превращения требуется один полный ход.

**** Облик кобры

Сеттит может превратиться в огромную черную кобру. Змея весит столько же, сколько и вампир в человеческом облике, длина ее превышает восемь футов[7], толщиной она примерно с женское бедро. Облик кобры обеспечивает некоторые преимущества: ядовитый укус, способность проскальзывать в небольшие отверстия и обострившееся обоняние. В этой форме персонаж может использовать практически все Дисциплины, за исключением тех, которые требуют наличия рук (например, Когтей зверя).

Система: Сеттит тратит единицу крови; превращение происходит автоматически, но на его завершение требуется три хода. По решению Рассказчика сложность всех бросков на Восприятие, относящихся к запахам, может уменьшиться на единицу, но при этом сложность бросков на действия, связанные со слухом, возрастает на две единицы. Укус кобры наносит повреждения, равные повреждениям от укуса вампира, но при этом вампиру не надо хватать свою жертву; более того, яд, впрыскиваемый змеей при укусе, смертелен для человека.

***** Обман весов Тота

Сеттит, владеющий Серпентисом, может извлечь сердце из своего тела. Он даже может применять это умение на других вампирах, но для этого требуется многочасовая операция, внушающая страх. Только новая, невидимая луна гарантирует, что Обман окажется удачным. В любом другом случае ритуал завершается полным провалом. Вынув сердце, Сеттит кладет его в небольшую глиняную урну, которую затем прячет ли закапывает в землю. Кол, пронзивший грудь такого Сеттита, не причинит ему никакого вреда, кроме того, теперь вампиру будет проще сопротивляться безумию. В конце концов, сердце – вместилище всех эмоций. Сложность бросков на сопротивление безумию уменьшается на два.

Сеттиты тщательно охраняют свои сердца. Если сердце удастся украсть, Сеттит окажется в полной власти похитителя. Уничтожить сердце Сеттита можно, бросив его в огонь или выставив на солнечный свет. В этом случае Сеттит погибает на месте, превращаясь в кучку серого пепла и обугленный костяк. Если сердце пронзить колом, Сеттит немедленно впадет в торпор.

Часть Сеттитов носит сердца с собой, часть организует несколько ложных «хранилищ» с фальшивыми сердцами. Сеттиты не рискуют посещать истинные хранилища, чтобы не привлечь к ним ненужное внимание. Искушенные в искусстве Сета поговаривают о порочных старейшинах клана, которые держат при себе сердца своих отпрысков, чтобы лучше контролировать действия странствующего по свету молодняка. Вампиры порою ищут сердца Сеттитов, чтобы увеличить свою власть или навредить Змеям. Надо ли говорить, что эти поиски

весьма опасны?

Система: бросок не выполняется. Все, кто стал свидетелем того, как Сеттит извлекает сердце у себя из груди, должны выполнить бросок на Мужество. Последствия неудачного броска могут быть разными – от сильного недоумения и замешательства до полного отвращения и даже Красного Ужаса.

***** * Дыхание василиска

Сеттит может призвать всю свою порочность и испорченность и выдохнуть ее в форме облака душащей вони. Этот ядовитый смрад заставляет деревья увядать, а камни – трескаться. Дыхание распространяется примерно на 3 фута[8] и, если хорошо прицелиться, может поразить голову или туловище противника. Сила получила свое название от ужаснувшегося Тореадора, который стал свидетелем того, как его покровитель-Ласомбра, вызвавший гнев у старейшины Сеттитов, усох и скончался буквально на его глазах.

Система: чтобы выдохнуть смертельный туман, Сеттит должен потрать единицу крови. Чтобы поразить противника, находящегося в пределах 6 футов[9] от него, Сеттит выполняет бросок на Ловкость + Рукопашный бой (сложность равна 6). Жертва может попытаться уклониться от летящего к ней ядовитого облака (для большинства – единственная надежда на спасение). Каждый успешный балл наносит один уровень усиливающихся повреждений, поглотить которые можно только при помощи Стойкости. Чаще всего жертвы, помимо всего прочего, оказываются отравленными, и люди могут погибнуть через несколько часов после встречи с Сеттитом. Эту силу можно использовать и для разрушения неодушевленных предметов; один выдох разрушает и покрывает выбоинами камень глубиной на 1 дюйм[10], необратимо портит металлические клинки (или вовсе уничтожает их) или заставляет дерево сгнить (толщина гнилого слоя равна 1 дюйму).

Гадючий выводок

Серпентис 4, Превращение 2

Эта редкая и вызывающая страх способность имеется только у Сеттитов. Представителям других кланов почти никогда не удается овладеть Серпентисом на нужном уровне, да и сами Последователи Сета не стремятся обучать этому искусству. Для активизации этой способности Сеттит тратит четыре единицы крови и полный ход; броска кубика не требуется. В течение следующего хода вампир может извергнуть изо рта живую ядовитую змею, возникшую из его крови. Змея (по характеристикам равна гулю со Стойкостью 1) может действовать самостоятельно, но подчиняется приказам «родителя». Раз в три ночи змея должна получать единицу крови, иначе она превращается в пятно вонючей слизи. Поглощение этих ядовитых останков немедленно наносит четыре уровня повреждений, справиться

с которыми можно только при наличии Стойкости.

Сеттит может создавать и поддерживать столько змей, сколько захочет; при этом все змеи могут питаться только кровью своего создателя. Каниты с Анимализмом могут общаться с этими змеями, но, как правило, змеи слишком сильно походят на своих создателей, чтобы их можно было принять за обычных животных. Кожа созданных змей украшена определенным узором, разным для каждого Сеттита (чаще всего этот узор состоит из золотых ромбов на черном фоне). На приобретение этой способности надо потратить 18 баллов опыта.

Тауматургия

Дисциплина Тауматургии – это один из самых охраняемых секретов Тремер. Она дает клану преимущество перед остальными Каинитами, и от этого преимущества они так просто не откажутся. Мощь и непредсказуемость этой Дисциплины – вот что позволило молодому, окруженному врагами клану выжить.

Тауматургия объединяет защитную магию, древние языческие чары и ритуальную магию Ордена Гермеса. Мало кто из смертных магов знает о Тауматургии, те же, кто знает, боятся ее и презирают, так как считают оскорбительной для истинной магии.

Тауматургия делится на две части: ритуалы и Пути (Path, Тропы). Ритуалы – это заранее составленные формулы и заклинания, используемые для определенных целей. Пути ближе к истинной магии, так как они позволяют вампирам оказывать немедленное воздействие с помощью энергии своей крови. Практикующий Тауматургию вампир имеет возможность выбрать между несколькими Путями, каждый из которых имеет свои преимущества. Такое разнообразие сыграло на руку Тремер: никто не знает, чего можно ожидать от приверженца этой Дисциплины.

Обучившийся Тауматургии персонаж может выбрать один Ритуал первого уровня и один из Путей со значением 1.

Пути Тауматургии

В процессе изучения Тауматургии вампир получает знания о Путях Власти, или Via Vim. О первом Пути он обычно узнает от своего сира. За время развития хроники он может изучить дополнительные Пути – с помощью наставника или манускриптов. Для получения Путей и боле полного их изучения также требуются баллы опыта; стоимость Путей указана в Главе 7.

Первый изученный Путь считается основным для персонажа, все остальные Пути, с которыми он ознакомился по ходу хроники, - вторичными. Вампир может изучить все вторичные Пути, информацию о

которых ему удастся получить, но все равно будет более искусным в применении основного Пути. Изучение вторичных Путей возможно только после того, как значение основного будет не меньше 2. Более того, уровень основного Пути всегда должен быть выше, чем уровни всех остальных Путей, которыми владеет вампир. Только после того, как вампир достигнет совершенства в основном Пути (его значение станет равным 5), он сможет повысить значение остальных Путей до этого же уровня.

Каждый раз при использовании возможностей Путей тратится единица крови и выполняется бросок на Силу воли (сложность равна значению Пути + 3).Неудачный бросок означает, что попытка провалилась. В случае провала постоянное значение Силы воли уменьшается на единицу.

Путь Крови (Rego Vitae)

* Вкус крови

Эта способность была развита Тремер в попытке научиться оценивать силу своих врагов, что было очень важным для клана, само существование которого стояло под угрозой. Попробовав кровь смертного или Каинита на вкус, Тремер может оценить, сколько в нем еще осталось крови, как давно вампир питался, а также более-менее точно определить поколение вампира.

Система: количество успешных баллов определяет точность и объем информации.

** Неистовство крови

Эта сила позволяет вампиру вынудить другого Каинита к использованию крови против воли, что может значительно ослабить противника. До жертвы надо дотронуться – достаточно легкого касания, чтобы вызвать мгновенный расход крови. Вампир, попавший под воздействие этой силы, может почувствовать движение своей крови, потраченной на увеличение одного из физических Атрибутов (по выбору заклинателя). Часто эту силу используют, чтобы ввергнуть противника в безумие. Расход крови делает жертву более возбудимой, ограничивает ее возможности, в некоторых случаях становится причиной голодного безумия.

Система: каждый успешный балл вынуждает жертвы тратить единицу крови способом, выбранным заклинателем. При этом сложность бросков для жертвы на противостояние безумию в течение данного хода увеличивается на единицу за каждый успешный балл.

*** Кровь силы

Эта сила позволила Тремер распространять свое влияние с самых

первых дней существования клана. Вампир может «сгущать» свою кровь, делая ее более сильной, и тем самым как бы понижать свое поколение.

Система: успешные баллы, полученные при броске, тратятся как на снижение поколения, так и на определение периода действия этой силы. Каждый успешный балл означает либо одно поколение, либо один час.

**** Кража Витэ

Вампир, владеющей этой силой, может похитить у противника живительную влагу. Он может «выпить» кровь у смертного или другого вампира, даже не входя с тем в контакт. Отнятая кровь переходит к Тремер, как будто бы он просто выпил ее из тела жертвы.

Система: количество успешных баллов определяет, сколько единиц крови было выпито. Кровь можно забрать у четко видимой жертвы, расстояние между которой и вампиром не превышает 50 футов[11]. При этом будет понятно, кто именно отнял кровь.

****** Котел крови

Эта разрушительная способность заставляет кровь жертвы кипеть подобно воде в котелке, поставленном на огонь. Чтобы вызвать кипение крови в венах, вампир должен прикоснуться к жертве. Смертный при этом, как правило, погибает, а Каинит получает серьезные повреждения.

Система: количество успешных баллов определяет, сколько именно единиц крови закипит. Жертва теряет уровень здоровья за каждую закипевшую единицу крови. Один успешный балл может убить практически любого смертного, но не всегда – гуля.

Путь Огня (Creo Ignem)

Умение управлять огнем в Средние века имело большое значение, в особенности – для вампира. Огонь может уничтожить вампира, и потому он – опасное оружие. Этот Путь позволяет Каиниту вызывать пламя, начиная от маленьких огоньков и заканчивая огромными пожарами.

Пламя, вызываемое Тремер, нельзя назвать естественным. Многие считают, что оно появляется из самого ада. Пламя не сжигает ничего до тех пор, пока Тремер удерживает его. Так, «горящая рука» не причиняет вампиру никаких страданий и не наносит усиливающихся повреждений, она всего лишь служит источником света. Но после того, как пламя было отделено от вампира, оно приобретает обычные свойства и больше не подконтрольно создателю.

Система: количество успешных баллов определяет, в течение какого времени вампир может «держать» пламя – минута за каждый успешный балл. Для помещения пламени в нужное место Рассказчик может потребовать выполнить бросок на Восприятие + Бдительность.

Мы не даем описаний для каждого уровня Пути, так как использование этой силы представляется вполне очевидным. Ниже приводится список соответствий уровня Пути и силы пламени.

1 уровень – свеча

2 уровень – рука в огне

3 уровень – костер

4 уровень – большой костер

5 уровень – пожар

Путь Вещей (Rego Motus)

Вампир, выбравший этот Путь, может с помощью своей крови управлять движением предметов. На высших уровнях Путь Вещей даже позволяет летать. Вампир может манипулировать предметами по своему желанию, может поднимать их в воздух или заставлять вращаться на месте. Эта сила воздействует и на живых существ.

Предметы не могут двигаться быстрее, чем сам Тремер, поэтому их нельзя «метнуть» со сколько-нибудь значимыми последствиями. Вампир может управлять предметом так, как если бы он держал этот предмет в руках: топор может рубить деревья и людей при условии, что у Каинита хватит сил поднять его.

Этот Путь позволяет запугивать смертных, не входя с ними в прямой контакт. Люди пугаются, когда видят, что предметы начинают двигаться сами по себе.

Система: количество успешных баллов определяет, как долго вампир может управлять выбранным предметом – один ход за каждый успешный балл. Когда время действия силы подходит к концу, вампир может повторить бросок, чтобы продлить управление. Если бросок оказался успешным, он восстанавливает власть над предметом.

Если эту силу применили к вампиру, человеку или другому живому существу, он может оказать сопротивление. Заклинатель и жертва выполняют броски на Силу воли, после чего результаты бросков сравниваются.

Мы не даем описаний для каждого уровня Пути, так как

использование этой силы представляется вполне очевидным. Большое значение имеет вес предмета, даже в том случае, если вампир просто пытается сдвинуть этот предмет с места. После того, как вампир достиг третьего уровня Пути, он может летать вне зависимости от того, сколько он весит. Во всех остальных случаях вес предмета налагает определенные ограничения:

1 уровень – один фунт[12]

2 уровень – 20 фунтов

3 уровень – 200 фунтов

4 уровень – 500 фунтов

5 уровень – 1000 фунтов

Путь Стихий (Rego Tempestas)

Этот Путь дарует заклинателю власть над силами природы. Персонаж может по своему усмотрению влиять на погоду, вызывать бурю или обращать пасмурный день в солнечный и теплый. Такой талант мог бы быть полезен для любого Каинита, особенно если тому приходится перемещаться среди белого дня.

Система: количество успешных баллов определяет, как скоро наступит желаемая перемена в погоде. Один успешный балл означает, что на изменения потребуется весь день, пять успешных баллов – что погода поменяется практически мгновенно.

Сложность применения этой способности во многом зависит от масштабов перемен, которые хочет вызвать заклинатель. Рассказчик может увеличивать или уменьшать сложность с учетом текущих погодных условий. Например, вызвать молнию во время грозы намного проще, чем дождь посреди пустыни.

Если игрок хочет поразить молнией какую-то конкретную цель, он выполняет бросок на Восприятие + Стрельба из лука.

Мы не даем описаний для каждого уровня Пути, так как использование этой силы представляется вполне очевидным.

1 уровень – туман

2 уровень – дождь

3 уровень – ветер

4 уровень – буря

5 уровень – удар молнии (повреждения определяются броском десятигранного кубика).

Путь воды (Rego Aquam)

Управление водой стало одной из первых разработок Тремер. Этот Путь, возможно, чаще, чем остальные, способен застать врасплох не ожидающего никакого подвоха Каинита. Традиционно вампиры слабо связаны с водой; воду они используют редко, так как им не надо купаться или пить. Говорят, что сами духи вод взаимодействуют с вампирами, освоившими этот Путь, даруя им власть над водой во всех ее видах и проявлениях. Ходят слухи, что духи вод покровительствуют таким заклинателям и время от времени оказывают им услуги. Но есть и те, кто утверждает, что духов к этой службе вынуждают силой.

Вампиры, выбравшие этот Путь или Путь Элементов, часто называются элементалистами.

* Глаза моря

Вглядываясь в толщу стоячей воды, Тремер может видеть события, происходившие вокруг, как если бы он сам был этой водой. Эта сила укрепляет веру в то, что заклинатель находится в тесно общении с духами вод.

Система: количество успешных баллов определяет, насколько далко в прошлое может заглянуть заклинатель:

1 успешный балл – один день

2 успешных балла – неделя

3 успешных балла – месяц

4 успешных балла – год

5 успешных баллов – 10 лет.

Вода может иметь любую форму, от озера до лужи. Океаны и реки стоячей водой не считаются.

** Водяная тюрьма

По приказу заклинателя вода вздымается и окружает намеченную цель. Для достижения значимого эффекта нужны большие объемы воды, хотя и из малого количества воды можно создать путы, по прочности не уступающие стали. Смертные, пойманные в водяную ловушку, через короткое время захлебываются. Вампиры не могут утонуть, но большой объем воды может раздавить их.

Система: количество успешных баллов определяет, сколько успешных баллов должна получить жертва при броске на Силу (сложность 8, Могущество увеличивает количество успешных баллов), чтобы освободиться. Жертва может попасть только в одну ловушку за один раз. Заклинатель при желании может освободить ее.

*** Обезвоживание

Эта сила позволяет вампиру удалить всю влагу из живого тела, нанося при этом жертве ужасные внутренние повреждения, так как тело начинает медленно ссыхаться и в конце концов превращается в высушенный остов. Многие верят, что жертвы этой силы погибли от какой-то страшной чумы.

Система: жертва может сопротивляться этой силе, выполнив бросок на Выносливость + Выживание (сложность равна 9). Если количество успешных баллов у заклинателя превышает количество успешных баллов у жертвы, за каждый балл разницы жертва получает один уровень повреждений. Эти раны лечатся, как обычно. Вампиры теряют не уровни здоровья, а единицы крови, но после того, как вся кровь была потеряна, они тоже начинают терять здоровье. Жертвы, как смертные, так и бессмертные, должны выполнить бросок на Мужество (сложность равна количеству успешных баллов у Тремер + 3), чтобы на следующем ходу иметь возможность совершить какое-либо действие. Неудачный бросок означает, что из-за боли жертва не может ничего предпринять.

**** Текучая стена

Прикоснувшись к поверхности стоячей воды, заклинатель может поднять стену их воды, непроходимую для сверхъестественных существ, в том числе вампиров, оборотней, фей и даже призраков. Стена сохраняется до следующего рассвета или заката, затем возвращается в свое исходное состояние. На стену нельзя взобраться, но ее можно переплыть.

Система: количество успешных баллов определяет высоту стены – 10 футов[13] за каждый успешный балл.

На создание стены заклинатель тратит три единицы Силы воли. Чтобы преодолеть возникшее препятствие, требуется выполнить бросок на Силу + Мужество (сложность равна 9). Требуется не мене трех успешных баллов, которые к тому же нельзя накапливать в течение нескольких бросков. Помните, что сам заклинатель тоже не может пройти через стену, хотя и может в любое время убрать ее.

***** Кровь в воду

На этом уровне заклинатель обретает такую силу, что может одним лишь касанием превращать в воду любое другое вещество. Чаще всего эта способность используется для превращения в воду крови жертвы. Поговаривают, что Тремер могут обращать в воду и другие жидкости, но превращение в воду крови считается наиболее полезным, по крайней мере, в бою.

Система: каждый успешный балл обращает в воду единицу крови. Для людей это практически всегда означает смерть. Эта сила не просто уничтожает жизненно важную для вампиров жидкость: запас бросков у жертвы уменьшается аналогично тому, как он уменьшается при получении повреждений соответствующего уровня. После сна вода из тела вампира испаряется, но кровь не восстанавливается.

По решению Рассказчика Тремер могут превращать в воду любые другие жидкости (сложность уменьшается на единицу). Разумеется, для этого им надо прикоснуться к жидкости.

Путь элементов (Rego Elementum)

Заклинатели, следующие этому Пути, учатся разгадывать тайны неживой природы, одновременно теснее связывая ее с остальным миром. По мнению многих Каинитов, это нечестивое занятие, поскольку сильнее связывает их с миром живых. В конце концов, вампиры – нежить, и им не следует иметь ничего общего с живыми. Как и в случае с Путем воды, многие считают, что Путь элементов построен на взаимодействии с духами природы.

* Сила стихии

Эта сила позволяет заклинателю воззвать к духам Земли, чтобы, не тратя кровь, увеличить свои физические Атрибуты. Очень полезное свойство, в особенности для тех, кто принадлежит к недавним поколениям.

Система: вампир тратит две единицы Силы воли на увеличение Силы, Ловкости и Выносливости на единицу (увеличивается каждый Атрибут). Количество успешных баллов определяет длительность эффекта в ходах. Для поддержания повышенных Атрибутов вампир в течение каждого из этих ходов должен тратить единицу Силы воли.

** Древесный язык

Вампир при помощи этой силы может говорить (с определенными ограничениями) с духом практически любого неодушевленного предмета. Хотя предметы лишь в слабой мере отдают себе отчет о происходящем вокруг, вампир все же может получить некоторое впечатление о том, чему этот предмет стал свидетелем. Воспоминания предметов весьма ограничены и могут показаться персонажу очень странными. То, что важно для вампира, может быть совсем не важным для камня.

Система: количество успешных баллов определяет объем полученной информации.

*** Оживить недвижимое

Кресла хватают тех, кто на них сидит, двери сами открываются и открываются, а меч вырывается из рук хозяина – таковы проявления этой силы. Набор действий, выполняемых предметом, ограничивается его формой (дверь не может никого поднять и перенести через улицу), при этом предметы с ножками могут бегать, колья могут вырываться из рук, а каменные статуи – копировать движения людей.

Система: персонаж тратит единицу Силы воли. Один из предметов в пределах видимости персонажа начинает двигаться. Предмет сохраняет способность двигаться до тех пор, пока заклинатель может его видеть.

**** Облик элементаля

Эта сила позволяет персонажу принять форму любого неодушевленного объекта, схожего с ним размерами и весом.

Система: от количества успешных баллов зависит точность и

правильность принимаемой формы. Чтобы персонаж мог пользоваться органами чувств и Дисциплинами после превращения в предмет, требуется не менее трех успешных баллов.

***** Призыв элементаля

Эта способность позволяет заклинателю вызвать одного из элементалей – духов стихий, - известных по мифам и легендам. Создания воды, земли, огня и воздуха появляются на расстоянии пяти футов[14] от персонажа. Заклинатель может выбрать, какого именно элементаля он хочет вызвать.

Система: чтобы призвать элементаля, заклинателю надо иметь при себе или неподалеку частичку той стихии, элементаля которой он собирается вызвать. Элементаль может подчиняться приказам заклинателя, но может и не обращать на них внимания. От количества набранных успешных баллов зависит сила элементаля и степень контроля над ним со стороны заклинателя.

Точные характеристики элементаля определяются Рассказчиком. Как правило физические Атрибуты имеют значение 3. За каждый успешный балл, полученный заклинателям, к значению атрибутов элементаля можно добавить единицу (заклинатель сам определяет, какой Атрибут он хочет увеличить). Наносимые элементалем повреждения и его специальные атаки определяются Рассказчиком.

После того, как элементаль был призван, заклинатель должен взять его под контроль. Чем сильнее элементаль, тем сложнее это сделать. Заклинатель выполняет бросок на Сообразительность + Оккультизм (сложность равна количеству успешных баллов, набранных при вызове элементаля, + 4). Если не было получено ни одного успешного балла, заклинатель не может контролировать элементаля.

1 успешный балл – возможно, элементаль не станет нападать на заклинателя.

2 успешных балла – элементаль благосклонно относится к заклинателю и может оказать ему услугу за определенную плату (плату определяет Рассказчик).

3 успешных балла – элементаль, скорее всего, выполнит просьбу заклинателя.

4 успешных балла – элементаль выполнит любое поручение, если оно не представляет угрозы для его собственного существования.

5 успешных баллов – элементаль выполнит любое задание, полученное от заклинателя.

Ритуалы

Как и обряды, проводимые обычными волшебниками, Ритуалы – это четко сформулированные, заранее подготовленные заклинания, произносимые при наличии определенных условий и в соответствии с тщательно разработанными процедурами. Все Тремер, владеющие Тауматургией, умеют проводить Ритуалы. Изучая основы Тауматургии, ученик знакомится с магическими формулами, необходимыми для выполнения такого рода действий.

Каждый Ритуал Тауматургии в «Вампирах: Темные Века» имеет мощность от единицы до пяти (в некоторых случаях мощность ритуала может быть выше). Для успешного проведения ритуала значение Тауматургии у заклинателя должно быть не ниже, чем уровень мощности ритуала. Если не оговорено иное, проведение ритуала занимает не менее пяти минут за каждый уровень мощности.

Для ритуалов требуются некоторые материальные компоненты. Это могут быть перья, щепки, грязь, травы, кости, глаза тритона и языки жаб. Во многих ритуалах используется кровь.

На первом уровне Тауматургии вампир автоматически получает один ритуал первого уровня. Чтобы изучить другие ритуалы, персонажу нужно найти учителя (или прочитать описание этого ритуала в свитке или манускрипте), от которого он узнает о необходимых действиях и заклинаниях. Обучение ритуалу может продолжаться от нескольких дней (ритуал первого уровня) до нескольких лет (ритуалы пятого уровня).

Чтобы успешно выполнить ритуал, игрок бросает кубики на Интеллект + Оккультизм (сложность равна уровню ритуала + 4). В общем случае для удачного завершения ритуала требуется только один успешный балл.

В дальнейшем Тремер научились избегать неудач при проведении ритуалов. Но в Темные Века Тауматургия была новой Дисциплиной, ее методы во многом были не исследованы. Именно поэтому нужно выполнить бросок для определения результатов ритуала. Если бросок окажется неудачным, Рассказчик описывает последствия неудачи или же может притвориться, что ритуал прошел успешно, чтобы в дальнейшем можно было обыграть оставшуюся незамеченной неудачу. Провал может привести к катастрофическим побочным эффектам, вплоть до появления демонов.

Ритуалы первого уровня

Защита неприкосновенного убежища

Этот ритуал накрывает определенную площадь покровом непроницаемой тьмы, под защитой которой вампир может переждать

день. Для Тремер, которым пришлось скрываться от своих сородичей, ритуал оказался очень полезным. После его выполнения солнечный свет не может проникнуть в окна, расположенные в пределах 20 футов[15] от того места, где был проведен ритуал. Для наложения печатей на каждое из окон заклинатель использует свою собственную кровь. Эффект от ритуала длится до тех пор, пока Тремер находится в зоне его действия.

Система: на выполнение ритуала уходит час, за это время на каждое из окон в зоне действия ритуала накладывается печать. Обычно метки наносятся на ставни, на раму или даже на стекло, если таковое имеется. При проведении ритуала тратится минимум одна единица крови.

Проснуться с вечерней свежестью

Еще один ритуал, очень популярный среди Темер, которые боятся, что враги смогут обнаружить их в течение дня. Он позволяет защищенному Каиниту пробудиться в течение дня при малейших признаках опасности. Заклинатель должен отметить зону действия ритуала, посыпав ее пеплом гусиных перьев.

Система: ритуал длится полчаса и проводится непосредственно перед тем, как вампир отойдет к дневному сну. Перед ритуалом необходимо некоторое время провести в медитации. Любое вмешательство и любое действие после проведения ритуала, но до погружения в сон делают ритуал неэффективным. Налагаемые Путем ограничения на количество кубиков, доступных персонажу в течение дня, применяются к двум первым ходам действия. После этого эффект от ритуала проявляется снова; вне зависимости от своего состояния персонаж пробудится вовремя и встретит опасность лицом к лицу.

Связаться с сиром

Выполняя этот ритуал, Тремер может мысленно связаться со своим сиром и пообщаться с ним посредством телепатии. Общения длится до тех пор, пока одна из сторон не решает прервать его. У заклинателя должен быть предмет, некогда принадлежавший его сиру.

Система: чтобы установить связь, заклинатель должен минимум 30 минут провести в состоянии медитации. Каждый успешный балл позволяет поддерживать связь в течение 10 минут.

Отклонение деревянной погибели

Страх оказаться проткнутым колом и потерять возможность двигаться – один из самых сильных страхов у Каинитов. Этот ритуал защищает заклинателя от подобной опасности. Первый кол, который должен был вонзиться в грудь вампира, отклоняется, после чего рассыпается в пыль в руках нападающего. На кол, удерживаемый около сердца Каинита, ритуал не действует.

Система: для проведения этого ритуала персонаж должен находиться в центре круга, составленного из деревянных предметов, в течение хотя бы часа. Предметы могут быть любыми, хоть мебелью, хоть стружкой, главное, чтобы это было дерево, а круг был замкнут и ничем не нарушаем. В конце ритуала в рот заклинателя помещается деревянная щепка (если щепку вынуть изо рта, ритуал потеряет силу). Эффект от ритуала длится до следующего рассвета или заката.

Прикосновение Дьявола

Этот ритуал используется Тремер для того, чтобы наложить проклятие на смертного, вызывавшего недовольство вампира. Ритуал как бы накладывает на человека невидимую метку, которая вызывает у всех, с кем этот человек сталкивается, резкую неприязнь. С жертвой ритуала обращаются как с самой последней тварью, на него плюют нищие, а маленькие дети ругаются его именем.

Система: эффект от ритуала длится только одну ночь и полностью исчезает при первых лучах солнца. Смертный должен присутствовать при ритуале, у него при себе должна быть медная монета (например, в кармане). На проведение ритуала тратится 15 минут.

Ритуалы второго уровня

След крови

Этот ритуал позволяет заклинателю отследить происхождение другого Каинита.

Система: для успешного завершения ритуала требуется 3 часа и единица крови от вампира, чье происхождение нужно отследить. Заклинатель, впав в глубокий транс, пробует кровь на вкус. При этом он получает информацию не только о сире Каинита, но и о его старших «предках». Выполняется бросок на Восприятие + Эмпатия (сложность равна 6); каждый успешный балл позволяет узнать о предке одного поколения. Заклинатель автоматически узнает обо всех Клятвах Крови, связывающих вампира как в качестве раба, так и в качестве владыки. Он также получает информацию обо всех вампирах, связанных клятвами крови с его подопечным, в том числе их истинные имена, личности и отношение к данному Каиниту.

Защита от гулей

Этот ритуал позволяет вампиру создать мощную защиту от гулей, как людей, так и животных. Любой гуль, наткнувшийся на эту защиту, испытывает сильное жжение в течение всего времени соприкосновения с ней. Защита в форме магического знака наносится на нужный предмет, при этом в качестве основы выступает кровь смертного.

Тремер используют этот ритуал по-разному, обычно накладывая

защиту на драгоценности, монеты и прочие мелкие предметы. Наложив защиту на оружие, например, на меч, кинжал или стрелу, можно увеличить убойную силу этого оружия.

Одним из недостатков ритуала является то, что защита действует только на один предмет. Например, если печать была наложена на дверь, защищена будет только дверь, но не вся комната, в которую с легкостью можно войти через другую дверь.

И, наконец, защиту можно наложить на наконечник стрелы. До тех пор, пока стрела будет находиться в теле гуля, он будет получать повреждения. Часто стрела проходит часть тела насквозь, и в этом случае метка уничтожается при входе в тело. Чтобы наконечник стрелы остался в теле жертвы, стрелок должен получить не менее трех успешных баллов при броске на Стрельбу из лука.

Уничтожить метку можно обычными методами, но существо, от которого поставлена защита, этого сделать не может.

Система: для выполнения этого ритуала требуется как минимум единица крови смертного. Ритуал продолжается в течение 10 часов, после чего на предмете появляется загадочный символ. Любой гуль, прикоснувшийся к предмету, получает ожог (для определения повреждений бросаются три кубика).

После того, как гуль прикоснулся к защищенному предмету, он должен выполнить бросок на Силу воли, чтобы второй раз прикоснуться к нему. Поговаривают, что самые сильные из многосоставных гулей Цимисхов невосприимчивы к этому ритуалу.

Надевание маски теней

Кажется, будто тело заклинателя постепенно растворяется в чернильно-черной темноте. Этот ритуал переводит вампира в почти призрачное состояние, делая его невидимым в темноте. Смертные, ставшие свидетелями превращения, испытывают страх. Ритуал влияет только на внешность персонажа. Хотя вампир и может показаться полупрозрачным призраком, его материальная составляющая никуда не девается.

Система: маг произносит 20-минутное заклинание, после чего увидеть его можно только с помощью броска на Интеллект + Бдительность (сложность равна сумме значений Сообразительности и Маскировки у заклинателя). Если наблюдатель владеет Прорицанием, сложность броска уменьшается на три; животные всегда чувствуют присутствие мага. Эффект от заклинания длится на протяжении нескольких часов (зависит от количества успешных баллов, полученных при броске на Интеллект + Оккультизм при выполнении ритуала).

Направленное вливание крови (Principal Focus of Vitae Infusion)

Этот ритуал позволяет заклинателю перелить часть своей крови в физический объект, создав тем самым удобное хранилище для крови. В будущем кровь можно использовать в любое время, просто проглотив ее. Многие Тремер в целях предосторожности носят на себе небольшие драгоценности, заполненные живительной жидкостью.

Система: размер предмета должен быть таким, чтобы Тремер легко мог держать его в обеих руках; при этом его величина может не превышать размеры горошины. Заклинатель тратит единицу своей крови, на проведение ритуала требуется четыре часа. После этого зачарованный предмет приобретает едва заметный красноватый оттенок и становится на ощупь удивительно скользким. Прикоснувшись к предмету, заклинатель пожжет высвободить кровь, при этом предмет исчезает. Кровь разливается небольшой лужицей (объемом в одну единицу крови), и маг может воспользоваться ей по своему усмотрению.

Такое «направленное вливание» можно выполнить и для другого Каинита, который обязательно должен присутствовать на ритуале (единица крови все равно забирается у заклинателя).

Ритуалы третьего уровня

Защита от Люпинов

Этот ритуал действует так же, как и Защита от гулей (ритуал второго уровня), но только в отношении оборотней.

Система: требования к этому ритуалу такие же, как и к Защите от гулей, но вместо крови смертного используется серебряная пыль.

Острие отложенной неподвижности

Этот пугающий ритуал проводится над колом, которым хотят пронзить сердце вампира. Кол покрывается витиеватыми узорами и обжигается на костре из дубовых дров. Почерневшее острие становится одним из самых опасных для вампиров оружием. Удар колом, даже пришедшийся в ногу или руку, приводит к тому, что кончик кола обламывается и начинает все глубже и глубже проникать в тело вампира. Медленно, но верно он продвигается к сердцу жертвы. Жертва может даже не знать о своей участи, пока не станет слишком поздно. Часто этот ритуал проводится над стрелами.

Система: во время четырехчасового ритуала заклинатель вырезает символические узоры на заостренном коле из рябины, покрывает его своей кровью и обжигает на костре из дубовых дров. Острие достигнет сердца жертвы через некоторое время, от одного до 10 дней (выполняется бросок). В то время, когда острие движется по телу,

жертва может чувствовать приступы острой боли. Чем ближе обломок к своей цели, тем сильнее становятся эти боли, постепенно концентрируясь вокруг сердца. Повреждения, наносимые обломком кола, не настолько сильны, чтобы привести к потере уровней здоровья у вампира, но достаточно сильны для того, чтобы навредить человеку или гулю. Удалить обломок можно, только вырезав его - жутковатая процедура, не всегда приводящая к успеху. Острие может увернуться от хирурга, копающегося в открытой ране. Хирург вынужден делать все новые и новые надрезы, тем самым причиняя «пациенту» новые повреждения. Не стоит даже говорить, что это оружие смертельно для человека и очень часто приводит к гибели Каинита – кто знает, где окажется вампир, когда обломок дойдет до сердца…

Плоть пламенного прикосновения

После этого ритуала сама плоть заклинателя обжигает любого Каинита, который соприкоснется с ним. Многие Тремер настороженно относятся к этому ритуалу, так как считается, что энергия для него приходит напрямую из бездны.

Система: после проведения этого ритуала любой Каинит, коснувшийся плоти зачарованного Тремер, получает один уровень усиливающихся повреждений в форме ожога. Повреждения можно избежать при наличии Стойкости, но если вампир продолжит держаться за заклинателя, он будет получать все новые и новые повреждения. Заклинатель не может навредить, самостоятельно прикоснувшись к жертве; надо, чтобы жертва сама дотронулась до него. Эффект от ритуала длится до заката следующего дня; ритуал имеет свою цену. Во время двух- или трехчасового ритуала заклинатель должен проглотить раскаленный уголек, наносящий один уровень усиливающихся повреждений (можно противостоять с помощью Стойкости), и выполнить бросок на Силу воли (чтобы заставить себя сделать это). Все то время, пока сохраняется эффект от ритуала, кожа заклинателя имеет бронзовый оттенок. Этот оттенок может заметить наблюдатель, находящийся рядом с заклинателем и внимательно рассматривающий его, если успешно выполнит бросок на Восприятие (сложность равна 8). Кожа заклинателя также отличается неестественно высокой температурой.

Бестелесное передвижение

Этот ритуал позволяет вампиру становится неосязаемым, как призрак. Окружающие видят только смутный силуэт заклинателя. В этой форме Каинит беспрепятственно проходит через любые препятствия, даже стены, как если бы их вовсе не существовало. Заклинатель невосприимчив к большинству атак, точно так же, как и при использовании силы Превращения Призрачное тело. Приняв эту форму, маг должен двигаться через предметы только по прямой. Однажды начав движение сквозь предмет, он не может остановиться и вернуться назад. При этом вампир не может «уходить» вниз, сквозь почву, так как

такая «прогулка» считается невозможной. Кое-кто из Тремер поговаривает, что этот ритуал приближает заклинателя к миру мертвых – и тем самым подчиняет власти неупокоенных духов.

Система: подготовка к ритуалу занимает около часа, эффект от него длится несколько часов (определяется по количеству баллов, полученных при броске на Сообразительность + Выживаемость со сложностью 6). Во время ритуала вампир должен разбить зеркало, в котором он отражается. В одном из осколков этого зеркала вампир должен отражаться все то время, пока он передвигается в бестелесной форме. Заклинателю не надо смотреть в зеркало, нужно лишь, чтобы он отражался в нем. Отменить эффект ритуала можно, просто сдвинув зеркало так, чтобы вампир перестал в нем отражаться.

Ритуалы четвертого уровня

Защита от Каинитов

Этот ритуал действует так же, как и Защита от гулей (ритуал второго уровня), но только в отношении вампиров.

Система: требования к этому ритуалу такие же, как и к Защите от гулей, но вместо крови смертного используется единица крови вампира.

Привязать Зверя

С помощью этого ритуала Тремер может на время отделить Зверя от души другого Каинита. Часто таким образом пытаются успокоить вампира, впавшего в безумие, хотя жертвой ритуала может стать любой.

Тот, над кем был проведен этот ритуал, обычно впадает в состоянии крайнего отчаяния, у него нет воли к жизни, так как вместе со Зверем его лишают и инстинкта самосохранения. Жажда крови тоже исчезает, и это делает сам процесс питания отвратительным для многих вампиров. Некоторые Каиниты, пройдя через этот ритуал, голодают до тех пор, пока не впадут в торпор.

Система: ритуал проводится в течение 10 минут. Заклинателю не обязательно видеть жертву, но он должен выпить единицу крови этого персонажа (это можно сделать заранее) и пронзить свою ладонь железной спицей (нанеся тем самым себе два уровня повреждений, которые нельзя поглотить). После этого жертва выходит из состояния безумия и часто становится неожиданно пассивной.

На самом деле животная сущность жертвы отделяется от ее души на столько ночей, сколько успешных баллов было получено при броске на Манипулирование + Эмпатию (сложность равна 10 минус значение Пути у жертвы). В течение этого времени жертва не впадает в безумие, не может восстанавливать Силу крови, может использовать только единицу крови за ход вне зависимости от поколения, и не может питаться, не выполнив бросок на Мужество. Для использования какой-либо Дисциплины он должен выполнить бросок на Силу воли (сложность 7). Заклинатель не может провести этот ритуал над самим собой.

Каменное сердце

Выполнив этот ритуал, заклинатель превращает свое сердце в цельный кусок камня, тем самым делая его «колонепроницаемым». Говорят, что Тремер, часто проводящие этот ритуал, постепенно становятся бесчувственными автоматами без малейших проблесков сознания или человечности.

Система: заклинатель должен сформировать на каменной поверхности земляной круг высотой в три дюйма[16] и диаметром в два метра (желательно использовать цельный камень, допустимо использование каменных плиток или мостовой). Раздевшись до гола, вампир ложится в центр круга на спину. Над сердцем устанавливается свеча, которая должна гореть до тех пор, пока фитиль не прогорит полностью и пламя не будет залито свечным воском. Воск наносится на грудную клетку заклинателя, вызывая один уровень усиливающихся повреждений, которые можно поглотить при помощи Стойкости. На проведение ритуала уходит от семи до девяти часов, но его действие длится до тех пор, пока сам заклинатель не пожелает прервать его. Все время действия ритуала заклинатель испытывает определенные неудобства: он не может использовать Силу воли, если же обстоятельства вынуждают его к использованию Силы воли, заклинание сразу же спадает с него; значение Совести / Убежденности уменьшается до единицы (или до нуля, если значение этих показателей и так было равно единице); запас кубиков при бросках на Эмпатию, любые

социальные характеристики и почти всех бросках на любое

действие, требующее сочувствия или дружелюбия, уменьшается наполовину.

Ритуалы пятого уровня

Бегство к истинному другу

Многие Тремер сумели избежать неминуемой смерти с помощью этого ритуала. Подготовка к ритуалу проводится заранее, но результат оправдывает все затраты сил и времени. Заклинатель, пройдя через этот ритуал, может внезапно исчезнуть, вступив в заранее подготовленный круг. После этого он немедленно переносится к ранее выбранному персонажу, обычно – другу или союзнику Тремер. Персонаж не возникает неожиданно прямо перед носом друга, но материализуется неподалеку от него, хотя и вне пределов видимости (обычно – в пределах слышимости). Заклинание можно использовать до тех пор, пока круг не будет разрушен или символы в нем не будут стерты.

Система: в земле выжигается круг диаметром в один метр, в пределах круга помещается множество магических символов. Весь процесс занимает от трех до четырех ночей и стоит пять единиц крови заклинателя. После завершения ритуала заклинатель (и только заклинатель) может в любой момент вступить в круг, повторяя настоящее имя своего друга, и перенестись к этому другу.

Защита от духов

Этот ритуал действует так же, как и Защита от гулей (ритуал второго уровня), но только в отношении духов и призраков.

Система: требования к этому ритуалу такие же, как и к Защите от гулей, но вместо крови смертного используется истая морская соль.

Договор кровью

Этот ритуал связывает обе стороны нерушимыми узами. Договор пишется кровью заклинателя, для полного завершения ритуала требуется три дня. Ритуал считается завершенным после того, как обе стороны подпишут договор своей кровью, что обязывает их к безоговорочному выполнению условий договора. Чтобы прервать действие договора, нужно полностью выполнить свою часть обязательств или сжечь договор.

Система: если одна из сторон нарушает договор, она получает усиливающиеся повреждения, приводящие к торпору. Рассказчик может самостоятельно назначать наказания на нарушение договора.

Изменчивость

Изменчивость – это отличительная способность Цимисхов, она практически не известна представителям других кланов. Не то чтобы у Извергов было слишком много потенциальных учеников: некоторые вещи считаются недопустимыми даже среди Проклятых.

В некоторых своих проявлениях Изменчивость схожа с Превращением, но источники этой силы куда более мутны и темны. Если Превращение просто позволяет Каинитам подражать созданиям Господа, Изменчивость позволяет Цимисхам уродовать и изменять божьих тварей (или самих себя) так, как им заблагорассудится. Прекраснейшая дева или благородный скакун одним щелчком пальцев и движением руки превращаются в отвратительного уродца или кучу расплывающегося гноя. Пугающие побочные эффекты Изменчивости лишь ухудшили и без того плохую репутацию Извергов.

Учтите, что, хотя эта Дисциплина наделяет пугающим могуществом, тот, кто ее применяет, должен напрямую (кожа к коже) касаться своей жертвы, к тому же ему зачастую приходится самостоятельно придавать жертве желаемую физическую форму. Это правило относится и к применению Дисциплины на себе самом. Цимисхи, владеющие Изменчивостью, часто отличаются невероятной красотой; менее опытные из них просто отличаются по внешности от человека.

Лепка тела

Своеобразный «подраздел» навыка Ремесел, требующий знания Изменчивости, называется Лепкой тела. Этот навык позволяет производить любые операции с живыми и мертвыми телами и костями. Наделяет этот навык и более прозаическими умениями: многие Цимисхи на удивление хорошо умеют свежевать туши, дубить кожу, знакомы с искусством бальзамирования и резьбы по кости, могут быть таксидермистами, выполнять татуировки и проколы на теле (например, для сережек).

* Текучий облик

Вампир с этой силой может изменять параметры своего тела, в том числе высоту, строение, голос, черты лица, цвет кожи. В основном это косметические, незначительные изменения. Например, персонаж может восстановить тот цвет кожи, который был у него при жизни, сделать себя похожим на мавра, сарацина или викинга или даже принять облик наяды с перепонками между пальцами или благородного эльфа.

Система: вампир тратит единицу крови на изменение каждой части тела. Затем выполняется бросок на Интеллект + Лепка тела (сложность равна 6). Чтобы скопировать внешность или голос другого персонажа, выполняется бросок на Восприятие + Лепка тела (сложность равна 8);

чтобы сходство было абсолютным, нужно получить пять успешных баллов (если успешных баллов меньше, внешность Цимисха будет более-менее отличаться от внешности оригинала). Увеличение значения Внешности имеет сложность 10 (обычно для достижения хотя бы минимального успеха требуется потратить Силу воли), в случае провала этот Атрибут навсегда уменьшается на единицу.

** Живая глина (Transmogrify the Mortal Clay)

Эта сила схожа с Текучим обликом, она позволяет вампиру вносить жутковатые, гротескные изменения во внешность других созданий. Часто Цимисхи используют ее для превращения своих слуг в ужасных охранников, один вид которых может испугать врага. Изменениям подвержена только плоть (мясо, мускулы, жир и хрящи, но не кости). На смертных эта сила оказывает постоянное, необратимое влияние, но вампиры могут «исцелиться» от изменений, потратив кровь.

Система: вампир должен схватить свою жертву и выполнить бросок на Ловкость + Лепка тела (сложность броска зависит от цели: 5, чтобы просто изуродовать и без того некрасивого крестьянина, и 9, чтобы превратить красивый орлиный нос щеголя-Тореадора в гротескную копию рыла тапира). Увеличение значения Внешности для другого персонажа проводится так же, как и в случае с Текучим обликом; уменьшить значение этого Атрибута значительно проще (сложность равна 5), хотя тщательно продуманные и вдохновенно исполненные уродства могут потребовать и более высокого уровня сложности. В любом случае каждый успешный балл увеличивает или уменьшает значение Атрибута на единицу.

Вампир может с помощью этой силы перемещать кожу, жир и мышечную ткань, чтобы в случае необходимости создать дополнительную защиту для тела. Каждый успешный балл, полученный при броске на Ловкость + Лепка тела (сложность 8), на единицу увеличивает у персонажа запас кубиков на поглощение повреждений, при этом у персонажа или на единицу уменьшается Сила, или тратится один уровень здоровья (по выбору вампира).

*** Расщепление костяной основы

Эта ужасная сила позволяет вампиру работать с костями точно так же, как он работает с плотью. Совместно с Живой глиной эта способность позволяет Цимисху до неузнаваемости изменять внешность жертвы (или самого себя). Применять Расщепление нужно только вместе с силами, действующими на плоть, есть только вампир не хочет нанести жертве повреждения (см. ниже).

Система: вампир выполняет бросок на Силу + Лепка тела (сложность как в предыдущем свойстве). Расщепление костяной основы можно использовать и без вспомогательных сил, в качестве оружия. Каждый успешный балл, полученный при броске на Силу + Лепка тела

(сложность 7), наносит жертве один уровень повреждений, так как ее кости трескаются, ломаются и пронзают плоть и кожу.

Вампир может использовать эту силу (применительно к себе или другим), чтобы отращивать костяные шипы или когти на костяшках (в качестве оружия нападения) или по всему телу (для защиты). В первом случае вампир или жертва получают один уровень обычных повреждений, во втором случае количество повреждений равно пяти минус количество успешных баллов (в случае провала броска жертва-человек погибает, вампир впадает в торпор). Эти уровни здоровья восстанавливаются обычным способом. Шипы на суставах пальцев наносят обычные повреждения с Силой +2, шипы по всему телу наносят повреждения, определяемые по Силе нападающего в рукопашном бою, если только при броске на атаку нападающий не получил три и более успешных баллов (у защищающегося при появлении шипов все равно возникают повреждения). Шипы также позволяют вампиру или измененному им персонажу на две единицы увеличить все повреждения, получаемые жертвой при ударах по телу или захвате.

Вампир, получивший при броске на Силу + Лепка тела пять и более успешных баллов, может так изогнуть ребра противника, что они пронзят тому сердце. Это не вгонит вампира в торпор, но заставит его потерять половину запаса крови, так как вместилище живительной жидкости будет порвано в кровавые лохмотья.

**** Пробуждение образа зуло

Цимисх, воспользовавшись этой отвратительной силой, превращается в ужасное чудовище, жуткого *зуло* из преданий, шепотом передающихся среди балканских крестьян. Его рост увеличивается до восьми футов, кожа превращается в скользкий серо-зеленый или серовато-черный хитин, руки становятся похожими на обезьяньи лапы и покрываются канатами мускулов, пальцы заканчиваются черными зазубренными когтями; лицо меняется, становясь похожим на образы из ночных кошмаров. Вдоль позвоночника вырастает ряд шипов, между хитиновыми пластинками проступает слизь с запахом падали.

Система: чтобы принять форму зуло, вампиру надо потратить две единицы крови. Все физические атрибуты (Сила, Ловкость, Выносливость) увеличиваются на три, все социальные атрибуты уменьшаются до нуля (кроме тех случаев, когда вампир взаимодействует с сородичами, тоже принявшими форму зуло). При этом вампир в облике зуло, желающий запугать кого-либо, может заменить социальные атрибуты на Силу. Повреждения, наносимые в рукопашном бою, увеличиваются на единицу из-за острых краев пластин и костяных наростов, покрывающих руки зуло.

***** Власть над живительной жидкостью

Кровь для вампира, владеющего этой силой, означает не только

жизнь, так как он может превратить любую часть своего тела в жидкость. Во всех отношениях эта кровь схожа с обычной кровью вампира: он может использовать ее в качестве пищи для себя или других, создавать с ее помощью гулей и налагать Клятвы Крови. Если вся такая кровь будет поглощена или уничтожена, вампир погибнет окончательной смертью.

Вампиры, принявшие эту форму, в течение нескольких часов после превращения чувствуют головокружения и утомление, так как кровь, ответственная за сангвинический темперамент, преобладает в них над жидкостями, отвечающими за меланхолию, флегматизм и холерический темперамент.

Система: вампир может превратить в кровь все свое тело или только часть его. Каждая нога и грудина превращаются в две единицы крови; рука, голова и живот – в единицу крови (хотя только дурак будет превращать в кровь голову). Кровь можно вновь превратить в часть тела, если только вампир может дотронуться до нее. Если кровь была выпита или уничтожена, вампир должен потратить столько единиц крови, сколько он получил при превращении тела в кровь, чтобы восстановить недостающую часть тела.

Вампиров, полностью превратившихся в кровь, нельзя пронзить колом, зарубить, оглушить или проткнуть клинком, но их по-прежнему можно уничтожить с помощью огня и солнечного света. В этой форме вампир не может физически атаковать и двигаться, его тело ведет себя так, как и положено вести себя жидкости: может выскользнуть из оков или просочиться под решеткой, защищающей вход в башню.

Вампир может пользоваться ментальными Дисциплинами, не требующими зрительных контактов и голосовых команд. Если вампир в этой форме «стечет» на смертного или животное, человек должен выполнить бросок на Мужество (сложность 8), иначе он впадает в панику и убегает.

***** * Рукокрылый мародер

Эта сила схожа с Пробуждением образа зуло, но еще более могущественна. Вампир принимает форму, схожую с формой зуло (и получает все сопутствующие ей недостатки и преимущество), но вдобавок приобретает несколько ценных дополнений. Больше всего вампир, принявший облик мародера, похож на огромную двуногую летучую мышь.

На руках вампира отрастают тонкокостные кожаные крылья, позволяющие ему летать со скоростью 25 миль в час (пока вампир находится в полете, он может нести предметы, но не работать с ними). Чтобы отрастить когти на концах крыльев, там, где расположены кисти рук, вампир может выполнить бросок на Силу + Лепка тела (сложность

равна 6). Эти когти наносят усиливающиеся повреждения с Силой +2.

Наконец, сложность всех бросков, связанных со слухом, уменьшается на два, сложность бросков, связанных со зрением, возрастает на единицу (летучие мыши, как известно каждому образованному человеку, слепы, и даже мышеподобные чудовища страдают плохим зрением).

Система: вампир тратит три единицы крови, чтобы принять эту форму. Для отращивания когтей выполняется отдельный бросок.

Специальная сила: Телесный арсенал (Body Armory)

Чтобы приобрести эту способность, значение Изменчивости и Превращения у вампира должно быть равно трем; способность стоит 20 баллов опыта. Эта сила позволяет вампиру создавать оружие из тканей своего тела. На создание каждого оружия тратится две единицы крови.

Можно создать любое оружие, используемое в рукопашном бою, но на создание двуручного оружия (шестов, больших топоров и тому подобного) расходуется в два раза больше крови. Сила повреждений, наносимых этим оружием, равна силе повреждений от обычного оружия такого типа, но при этом все повреждения считаются усиливающимися.

[1] — Кристофер (Кит) Марло (Christopher («Kit») Marlowe), (26 февраля 1564, Кентербери — 30 мая 1593, Дептфорд) — английский поэт, переводчик и драматург елизаветинской эпохи, один из наиболее выдающихся предшественников Шекспира. [Наверх]

[2] — Приблизительно 3 метра. [Наверх]

[3] — 3 фута или 91,4 см. [Наверх]

[4] — Приблизительно 1 м 82 см. [Наверх]

[5] — 4 м 57 см [Наверх]

[6] — 45 см. [Наверх]

[7] — Приблизительно 2 м 44 см. [Наверх]

[8] — Приблизительно 91,5 см. [Наверх]

[9] — Приблизительно 1 м 82 см. [Наверх]

[10] — 2,5 см. [Наверх]

[11] — 15 м 24 см. [Наверх]

[12] — 453,6 г. [Наверх]

[13] — Приблизительно 3 м. [Наверх]

[14] — 1 м 52 см [Наверх]

[15] — Приблизительно 6 м. [Наверх]

[16] — 7,5 см. [Наверх]

‹ Глава 4: Персонажи вверх Глава 6: Правила ›

Версия для печати

11 252
1 094
544

Пиломатериалы от производителя - брус строганный.

Все оттенки Тьмы

Глава 6: Правила

…Закон хоть раз своей склоните властью;
Для высшей правды малый грех свершите
И обуздайте дьявольскую волю.

- Венецианский купец, Уильям Шекспир

В жизни всегда есть место случаю. Вы можете случайно выиграть в лотерею, к вам может нагрянуть налоговая инспекция, наконец, вы можете погибнуть в авиакатастрофе. Случай играет свою роль и в мире «Вампиров: Темные Века». Для отражения двуличного характера леди Удачи мы используем кубики.

Система игры подразумевает использование 10-гранных кубиков, которые можно приобрести в любом специализированном магазине. Мастеру понадобится не менее 10 таких кубиков. Игрокам тоже нужны кубики, которые в случае необходимости можно заимствовать у товарищей по партии.

Когда успешность действия ставится под вопрос или мастер считает, что задуманное действие может не получиться, выполняется бросок кубиков. Это позволяет проявиться как сильным, так и слабым сторонам вашего персонажа и тем самым приоткрывает вам и другим игрокам его истинную природу.

Игровые термины

В правилах часто встречаются термины, с которыми начинающие мастера и игроки могут быть незнакомы. Ниже приводится список таких терминов.

Атрибуты: характеристики, описывающие сущность персонажа. К ним, в частности, относятся Сила, Обаяние и Интеллект.

Восстановление: запас кубиков восстанавливается до определенного значения.

Действие: умственная, физическая или социальная деятельность, выполняемая сознательно. Когда игрок объявляет, что его персонаж

поступает так-то и так-то, он выполняет действие.

Длительное действие: действие, для успешного завершения которого персонажу требуется набрать определенное количество успешных баллов.

Единицы значения (баллы): временное значение первичных характеристик, например, Силы воли, Человечности или Здоровья. Обозначается квадратами, а не кружками.

Запас бросков: количество бросаемых кубиков, определяемое сложением значений соответствующих характеристик. Это – максимальное количество кубиков, которые игрок может выбросить за один ход, при этом их можно разделить между несколькими действиями.

Здоровье: характеристика, показывающая, насколько изранен ваш персонаж.

Партия: группа игроков, включая мастера, которые играют в «Вампиров: Темные Века», как правило – на постоянной основе.

Персонаж: каждый игрок создает персонажа, ту личность, которую он будет отыгрывать в течение всей хроники. Хотя словом «персонаж» можно обозначить любое действующее лицо в игре, чаще всего оно применяется к созданным игроками сущностям.

Преимущества: многовариантная характеристика, включающая таинственные Дисциплины и Дополнения персонажа.

Провал: полная неудача, когда при броске 10-гранных кубиков выпадает больше единиц, чем успешных баллов.

Простое действие: действие, для выполнения которого игроку требуется получить только один успешный балл; дополнительные

успешные баллы указывают на лучшее качество выполнения или лучший результат.

Противостояние: действие, в которое вовлечены два противоборствующих персонажа. Сравнивается количество успешных баллов у каждого из них, выигрывает тот, кто набрал больше успешных баллов.

Разрыв во времени: время между сценами, в течение которого не проводится отыгрыш и не учитываются ходы. В это время могут выполняться действия, мастер может приводить описания, но, как правило, это время просто «прокручивается».

Рассказчик (мастер): человек, который придумывает и ведет хронику, исполняет роли персонажей, не отыгрываемых игроками и руководит всеми событиями, не зависящими от персонажей.

Рейтинг: постоянное значение той или иной характеристики, чаще всего варьируется от 1 до 5, иногда – от 1 до 10.

Сила воли: одна из самых важных характеристик. От нее зависят уверенность и самоконтроль персонажа. Сила воли отличается от остальных характеристик тем, что ее просто расходуют, а не учитывают при броске.

Система: набор правил, используемый в определенной ситуации; правила, позволяющие правильно оценить результаты бросков и разрешить конфликтные ситуации.

Сложность: число от 2 до 10, характеризующее трудность выполняемого персонажем действия. Для успешности действия надо, чтобы хотя бы на одном кубике у игрока выпало число, равное или превышающее значение сложности.

Способности: эта характеристика описывает умения и знания персонажа, а не его физические качества и мировоззрение. К Способностям относятся, в частности, Запугивание, Стрельба из лука и Оккультизм.

Сцена: один из эпизодов истории; время и место, когда и где шаг за шагом выполняются действия. Часто сцена воспроизводит самые важные и напряженные моменты хроники.

Счет: временное значение Характеристики или нескольких характеристик, используемое при броске.

Характеристика: к характеристикам относятся Атрибуты, Способности, Преимущества и прочие показатели персонажей, имеющие числовое выражение (через баллы и точки).

Рейтинги

Персонаж описывается через свои Характеристики – врожденные и приобретенные способности и склонности, которыми он обладает. Характеристики имеют числовое выражение; каждая Характеристика варьируется от 1 до 5, что указывает на степень проявления этой характеристики у персонажа (характеристика со значением 1 проявляется плохо, со значением 5 – превосходно). Шкала от 1 до 5 входит в так называемую «звездную» систему оценки, популярную в ресторанах и гостиницах.

Помните, что характеристики у обычного человека варьируются от 1 до 3, «двойка» считается средним значением. У некоторых людей значение отдельных характеристик может достигать 4 (исключительно) и даже 5 (превосходно), или же равняться нулю (что встречается редко, но не является чем-то из ряда вон выходящим). У вампиров самых ранних поколений значения характеристик могут значительно превышать аналогичные значения у людей.

X – отвратительно

***** - плохо

****** - средне

******* - хорошо

******** - исключительно

********* - превосходно.

За каждую точку в рейтинге той или иной характеристики игрок получает один кубик для броска. Так, если значение (рейтинг) Силы равно 4, игрок бросает 4 кубика. Если значение Восприятия равно 1, будет бросаться только один кубик. Но количество бросаемых кубиков практически никогда не определяется только по рейтингу Атрибутов, т. е. изначально присущих персонажу характеристик. Обычно количество кубиков, полученных за Атрибут, складывается с количеством кубиков, полученным за Способность – за те знания и умения, которыми персонаж овладел в течение жизни.

Таким образом, чтобы определить, заметили ли персонажи крадущихся за ними разбойников, надо выполнить бросок на Восприятие + Бдительность, т. е. на Атрибут + Способность. Количество кубиков за Атрибут суммируется с количеством кубиков за Способность, в результате бросается общее количество кубиков.

Эти кубики называются запасом бросков и являются общим количеством кубиков, которые можно использовать в течение одного

хода – обычно для единичного действия, хотя их и можно разделить между несколькими действиями. Практически всегда учитывается постоянное значение характеристики (кружки), а не текущее (квадраты).

Часто для выполнения действия не нужно никаких способностей, как, например, для вышибания дверей. В этом случае количество кубиков определяется по значению используемого Атрибута (в данном примере – Силы).

Ситуаций, в которых понадобилось бы складывать значения более чем двух Характеристик, не существует. Можно использовать только одну характеристику, если она имеет значение от 1 до 10 (Сила воли и Человечность). Для обычного человека набрать больше десяти кубиков для броска практически невозможно (а вот вампиры – это совсем другой случай).

Сложность

Теперь надо определить, что еще влияет на результативность бросков. Рассказчик называет сложность броска, то есть то число, которое вам надо получить, чтобы успешно выполнить действие. Сложность всегда варьируется от 2 до 10. Хотя бы на одном кубике должна выпасть цифра, равная или превышающая сложность действия. Каждая такая цифра считается успешным баллом. Если сложность равна 6, а на кубиках выпало 2, 3, 6, 5 и 9, игрок набрал два успешных балла. Хотя для успешного завершения действия требуется только один успешный балл, чем больше таких баллов вы наберете, тем лучше будет результат действия. Один успешный балл – это условный успех, три успешных балла – это полный успех, а пять таких баллов – это редкая удача.

Чем ниже сложность, тем проще получить успешные баллы, и наоборот. Рассказчик повышает сложность тогда, когда считает, что действие, задуманное вами, слишком сложно или рискованно; но в тех случаях, когда он считает действие простым, он может указать низкую сложность или вообще сообщить, что действие автоматически считается успешным (если у персонажа высокие значения соответствующих Атрибутов и Способностей).

По желанию Рассказчик может установить сложность, равную 2 или 10 (в таблице ниже этих значений нет). Но использовать такую сложность не рекомендуется. Сложность, равная двум, настолько невелика, что можно не тратить время на бросок и сказать игроку, что действие автоматически считается удачным. Сложность 10 слишком высока, шанс провала равен шансу получить успешные баллы (вне зависимости от того, сколько кубиков бросает игрок). Действие со сложностью 10 практически не выполнимо. В тех редких случаях, когда мастер все же решается объявить такую сложность, он должен четко

понимать, насколько мал шанс добиться успеха. Если игроку удастся выбросить 10 баллов, действие автоматически считается успешным, в чем бы это действие не заключалось.

Если Рассказчик не решает иначе, сложность действия равна 6. Это стандартная, самая распространенная сложность.

Сложность		Степень успеха	
Три	Легко	Один балл	Сомнительный
Четыре	Обычно	Два балла	Средний
Пять	Просто	Три балла	Полный
Шесть	Стандартно	Четыре балла	Исключительный
Семь	Рискованно	Пять баллов	Невероятный
Восемь	Трудно		
Девять	Очень трудно		

Правило единицы

И наконец, не следует забывать о «правиле единицы». Выпавшая на кубике единица (1) на один уменьшает количество успешных баллов. «Успешный» и «провальный» кубики просто убираются и не учитываются. Если при броске выпало больше единиц, чем успешных баллов, то бросок проваливается, что может привести к катастрофическим последствиям. Если после того, как были убраны все «взаимопогасившиеся» успешные и провальные (с единицей) кубики, остался хотя бы один кубик с единицей, считается, что произошел провал. В большинстве случаев нет разницы между получением одной единицы или пяти; насколько сильным будет эффект от провала, зависит от предполагаемого действия и условий его выполнения. Если после «вычитания» не осталось ни кубиков с единицами, ни «успешных» кубиков, бросок просто считается неудачным.

Автоматический успех

Едва ли вам понравится постоянно бросать кубики; во многих случаях можно обойтись только отыгрышем. В игре «Вампиры: Темные Века» используется очень простая система определения автоматического успеха, которая позволяет избежать бросков кубиков на те действия, которые персонаж может выполнить даже во сне.

Так, если количество кубиков в запасе бросков равно или превышает сложность действия, персонаж автоматически достигает успеха. Такой успех считается сомнительным (как при получении одного успешного балла), поэтому для получения дополнительных успешных баллов игрок

может выполнить бросок. В случае простых и часто повторяющихся действий автоматический успех позволяет сэкономить время. Помните, что некоторые действия, например, драка, могут закончиться по-разному, поэтому в таких случаях система автоматического успеха неприменима.

Применение правил автоматического успеха позволяет полностью отказаться от кубиков. В этом случае успех или неудача определяются не по желанию Рассказчика. Или у игрока достаточно хорошо развиты характеристики, нужные для успешного завершения действия, или нет. Все просто, но любимая многими игра в «казаки-разбойники» тоже проста, а мы могли часами играть в нее. Только история имеет значение, правила же могут меняться.

Можно слегка изменить правило автоматического успеха, сделав его не таким прямолинейным. Можно сделать так, чтобы для получения автоматического успеха надо было тратить единицу Силы воли. Едва ли игроки согласятся часто прибегать к этому способу, но в некоторых случаях он может оказаться весьма полезным. Разумеется, в тех случаях, когда требуется несколько успешных баллов, единица Силы воли может заменить только один из них.

Сложные действия

Как вы уже поняли, получить один успешный балл довольно просто, даже если у вас в запасе всего один или два кубика. При сложности 6 и наличии двух кубиков вы в 75 случаях из 100 получите один успешный балл. Для тех, кому такой вариант кажется слишком простым, ниже приводятся советы по усложнению процесса.

Для партий, сосредоточенных на отыгрыше, вполне хватит простых действий и автоматического успеха. Сложные действия нужны только в тех случаях, когда игроки хотят оторваться от отыгрыша, получить более-менее реалистичный результат или же выполнить какие-либо действия вне сцены. Сложные действия увеличивают напряжение в игре, пробуждают страсти и ставят в центр внимания события.

Длительные действия

Для достижения намеченной цели иногда может не хватить одного успешного балла – игроку требуется накопить три, семь, и иногда – очень редко – и 20 успешных баллов. Действие, требующее только одного успешного балла, считается простым. Действие, которое требует 2 и более успешных баллов, считается длительным.

Длительное действие означает, что игрок в течение нескольких ходов повторяет броски, чтобы набрать нужное ему количество успешных баллов. Например, представьте, что ваш персонаж пытается забраться на дерево. Рассказчик говорит, что, как только вы наберете

семь успешных баллов, персонаж долезет до самой верхушки дерева. В конечном итоге персонаж заберется туда, куда ему нужно, но помните: чем больше бросков вы выполняете, тем выше вероятность провала, а следовательно, травм. Если же персонаж пытается спуститься с горящего дерева, время имеет для него огромное значение.

Выполняя длительное действие, игрок может пытаться набрать нужные ему успешные баллы до тех пор, пока ему не надоест (или пока вероятность получить хотя бы один успешный балл не станет слишком низкой). В случае провала персонажу придется все начинать сначала, набранные ранее успешные баллы пропадают. Рассказчик может запретить игроку повторную попытку.

Такие действия более сложны, чем обычные действия, не следует прибегать к ним слишком часто, особенно – в процессе отыгрыша. Мастер сам решает, какой тип действий лучше подойдет к ситуации. Немного попрактиковавшись, он с легкостью будет применять все эти правила.

Противостояние

Иногда действия одного персонажа мешают или вредят действиям другого персонажа. Оба игрока выполняют броски со сложностью, часто равной значению какой-либо характеристики у одного из персонажей, побеждает тот, кто наберет больше успешных баллов. Количество набранных успешных баллов должно превышать их количество у противника. Каждый успешный балл противника «уничтожает» один из ваших успешных баллов, совсем как выпавшая единица. Поэтому при противостоянии очень редко можно достичь исключительного или невероятного успеха. Даже если противник не может победить вас, он может снизить эффективность ваших действий. Во время действий, которые одновременно являются длительными действиями и противостоянием, игрок должен набрать определенное количество успешных баллов, чтобы достичь желаемого результата. Каждый успешный балл, превышающий количество таких баллов у оппонента за один ход, прибавляется к сумме успешных баллов. В состязании выигрывает тот из противников, кто первым наберет нужную сумму успешных баллов.

Работа в команде

Иногда – обычно во время длительных действий – персонажи могут работать сообща, чтобы набрать нужное количество успешных баллов. По решению Рассказчика два или более игроков могут выполнять броски по отдельности и суммировать результаты (при этом значения их характеристик для выполнения одного броска складываться не могут). В некоторых случаях коллективная работа весьма эффективна, например, во время сражения, выслеживания жертвы, сбора информации или ремонта оборудования. В других случаях она может даже помешать достижению нужной цели, как, например, во время общения (когда

такое «многоголосье» может смутить собеседника).

Новая попытка

Неудачи раздражают. Если вы не смогли попасть по цели на турнире, просто проскакав мимо нее, вы можете впасть в отчаяние. Эти факторы отражаются в системах правил, согласно которым сложность действия, повторяемого после неудачи, возрастает.

Если персонаж хочет вновь попытаться выполнить действие, которое до этого ему не удалось, Рассказчик может увеличить сложность действия. Представьте, что персонаж пытается кого-то запугать. Если первая попытка оказалась неудачной, достичь успеха при второй попытке будет сложнее, поэтому и сложность у нее должна быть выше. При третьей попытке сложность снова возрастает. В таких случаях мастер может запретить повторную попытку неудавшегося действия – как можно запугать того, кто уже однажды решил, что ты блефуешь?

Это правило можно применять при взломе замков (Воровство), перепрыгивании через стену (Атлетизм) и при попытке вспомнить слово в иностранном языке (Лингвистика).

В некоторых случаях Рассказчику лучше воздержаться от применения этого правила (например, при сражении). То, что первая стрела никуда не попала, вовсе не значит, что лучник впал в отчаяние и перестал как следует прицеливаться. Но вот если лучник промазал пару раз, да еще если это были простые выстрелы в близко стоящего противника…

Другие примеры ситуаций, в которых это правило нежелательно использовать: заметить кого-либо краем глаза (Бдительность), уклониться от нападения (Уворот).

Вперед!

Вот и все. Это – все правила игры. Чтобы играть, все, что тебе надо знать – это правила по броскам и кубикам. Все остальные правила – это лишь объяснения и исключения. Если вы поняли все, о чем было рассказано в данной главе, у вас не должно возникнуть никаких трудностей с пониманием остальной части игры. Если же не, просто перечитайте главу еще раз; во второй раз она наверняка покажется вам более внятной.

А теперь давайте попробуем выполнить несколько бросков для персонажа, описанного в Главе 4. Анатоль пытается убежать от нескольких разгневанных крестьян. Он притаился за невысокой оградой, надеясь, что они пробегут мимо и не заметят его. Рассказчик решил, что для этого действия нужно выполнить бросок на Ловкость + Маскировка со сложностью 7. Игрок берет четыре кубика (так как значение Ловкости у его персонажа равно 4) и добавляет к ним еще три кубика (значение Ловкости). Всего у игрока получается 7 кубиков – отличный результат, отражающий склонность Анатоля к маскировке. После выполнения броска количество выпавших успешных баллов уменьшается на количество выпавших единиц. Оказался ли бросок удачным, неудачным или вовсе окончился провалом? Чем больше успешных баллов вы набрали, тем лучше у вас получилось спрятаться. Один успешный балл означает, что вы просто нырнули под какое-то прикрытие на время. Два успешных балла – что вам удалось скорчиться за небольшим выступом. Три балла означают, что вы полностью неподвижны и безмолвны, и у толпы нет возможности выполнить бросок на Восприятие.

Затем попробуйте выполнить длительные действия и обыграть ситуацию противостояния. Например, ваш персонаж участвует в состязании «Кто больше выпьет» (среди вампиров проводится редко, но при наличии множества пьяных «сосудов»… почему бы нет?). Чтобы победить, вам надо набрать на пять баллов больше, чем вашему сопернику. Броски выполняются один за другим и имеют разную сложность. В случае провала все набранные вами успешные баллы пропадают.

Первый бросок: каждый игрок выполняет бросок на Выносливость, сложность равна значению Манипулирования у оппонента + 3 (не дайте ему запугать вас).

Второй и третий бросок: каждый игрок выполняет бросок на Выносливость, сложность равна значению Выносливости у оппонента + 3.

Четвертый бросок (и все последующие): каждый игрок выполняет бросок на Выносливость; сложность равна Силе воли у оппонента.

Золотое правило

Помните, что для всей серии игр по Миру Тьмы, в том числе и для «Вампиров: Темные Века» на самом деле существует только одно правило: *нет никаких правил*. Вы можете играть так, как вам хочется, и если правила мешают вам, откажитесь от них или измените их. Невозможно передать через правила всю сложность и очарование настоящего мира, сделать это можно только с помощью отыгрыша и воображения. Наши правила – это лишь рекомендации, которым вы можете следовать, но которые вы также можете менять, игнорировать и нарушать. **Игроки должны помнить: последнее, решающее слово при применении правил всегда принадлежит Рассказчику.**

Примеры бросков

Каждый из Атрибутов можно совместить с любой из Способностей, что в результате дает нам 270 вариантов простых бросков. Учтите, что, хотя вам нечасто придется выполнять бросок на Силу + Академические знания, полностью такой возможности отрицать нельзя. Ниже приведены примеры бросков на действия, чаще всего выполняемые в процессе игры:

- Вы пытаетесь произвести хорошее впечатление на владельца поместья, исполняя балладу. Выполняется бросок на Обаяние + Музыка (сложность 7).
- Вы пытаетесь найти редкую травку, которая нужна для спасения жизни ценного смертного союзника. Выполняется бросок на Восприятие + Травничество (сложность 8).
- Вы пытаетесь напугать врага, демонстрируя свои превосходные физические качества. Выполняется бросок на Силу + Запугивание (сложность 7).
- Чтобы спастись от крепостной стражи, вам надо спрыгнуть с самой высокой башни в ров. Выполняется бросок на Ловкость + Атлетизм (сложность 5).
- Заметили ли вы лучника, затаившегося в ветвях над дорогой? Выполняется бросок на Восприятие + Бдительность (сложность 9).
- Вы хотите взбунтовать крестьян против местного лорда. Выполняется бросок на Обаяние + Лидерство (сложность 8).
- Прекрасная юная дева ловит ваш взгляд. Вы пытаетесь произвести на нее хорошее впечатление во время пиршества. Выполняется бросок на Внешность + Этикет (сложность 8).
- Вы скачете на лошади по тропинке и внезапно замечаете, что путь

вам преграждает бревно. Чтобы заставить лошадь перескочить через бревно, выполните бросок на Манипулирование + Верховая езда (сложность 7).

- Во время прогулки по двору какая-то темная фигура внезапно выпрыгнула из кустов и выстрелила в вас из арбалета. Чтобы избежать попадания, выполняется бросок на Сообразительность + Уворот (сложность 6).
- Во время странствий вы обнаружили поляну, расположенную посреди леса. Чтобы определить, что это – поляна фей, выполняется бросок на Восприятие + Оккультизм (сложность 8).
- На теле монаха вы нашли древний манускрипт. Чтобы перевести его, выполните бросок на Интеллект + Академические знания (сложность 6).
- Вы пытаетесь добавить яд в бокал сидящего рядом с вами человека. Выполняется бросок на Ловкость + Воровство (сложность 8).
- Ваш сосед захватил один из принадлежащих вам ленов. Чтобы представить это дело на рассмотрение герцога и доказать, что на самом деле земля принадлежит вам, нужно выполнить бросок на Манипулирование + Правоведение (сложность 6).

- Вы хотите сесть верхом на незнакомую вам лошадь. Чтобы заставить животное преодолеть страх перед неупокоенным, выполните бросок на Манипулирование + Знание животных (сложность 7).
- Вас повесили за какое-то мелкое правонарушение. Хотя это не причинило вам никакого вреда, вы хотите обмануть смертных и заставить их поверить, что вы на самом деле мертвы. Чтобы сохранять неподвижность и успешно притворяться мертвых до тех пор, пока все люди не уйдут, выполните бросок на Выносливость + Актерство (сложность 7).

- Вы пытаетесь бесшумно проникнуть в дом предполагаемой жертвы. Выполняется бросок на Ловкость + Маскировка (сложность 6).
- Насколько хорошо вы понимаете речь гонца, который говорит с сильным акцентом? Выполняется бросок на Восприятие + Лингвистика (сложность 9). Получив три успешных балла, вы поймете все, что он хочет сообщить вам.
- В поле вы нашли человека, пронзенного стрелой. Чтобы понять, что рана была нанесена ножом, а не стрелой, выполните бросок на Восприятие + Расследование (сложность 9).
- Вы хотите убедить нескольких дворян, что в их интересах будет совместно с вами выступить против вашего общего соседа. Выполняется бросок на Манипулирование + Политика (сложность 7). Один успешный балл означает, что они поддержат вас, но своих людей вам не дадут; пять успешных баллов – что они сами присоединятся к вам на поле битвы.

‹ Глава 5: Дисциплины вверх Глава 7: Системы ›

Версия для печати

11 252
1 094
543

Jnj Glass mosaic. Мозаика jnj mosaic.

Все оттенки Тьмы

Глава 8: Ведение сессий

Пусть два рассказа каждый подберет,
А два других вдобавок припасет,
Чтоб рассказать их нам в пути обратном.

- Кентерберийские рассказы, Джефри Чосер

Эта глава посвящена искусству ведения сессий. Если вы никогда раньше не делали ничего подобного, роль Рассказчика может показаться вам сложной. Если вы уже много раз вели игру, учтите, что «Вампиры: Темные Века» могут отличаться от привычных вам игр, так как обладает некоторыми особенностями. Эта игра, как и многие ролевые игры, позволяет развить множество идей и тем и отработать сеттинги. Мы создаем структуру игры, а потом развиваем сюжет. В данной главе приводятся краткие описания территорий, на которых могут проходить события хроники. Будете ли вы исследовать все эти территории – зависит только от вас и ваших игроков. Вы – капитан, кормчий и рулевой игры. Вы – Рассказчик.

Помните, когда вы в последний раз смотрели хороший фильм? Помните, какие ощущения вы при этом испытывали? Когда мы смотрим фильм, который нам нравится, время как бы застывает для нас. Весь мир отходит на второй план, мы поглощены событиями, происходящими на экране. С начальных сцен и до финальных титров фильм становится нашим миром. Потом мы может сказать, что «это всего лишь фильм», но и тогда мы будет знать, что все не так просто.

Фильм – это один из способов рассказать историю. Если это хороший фильм, он так или иначе захватывает и увлекает нас. Может быть, дело в герое, с которым мы чувствуем внутреннюю схожесть, или в эпизоде, вызывавшем в нас какие-то эмоции. Мы смотрим кино, надеясь увидеть то, что нам нравится. Но у фильмом есть один недостаток – мы не можем участвовать в них. Человек, пришедший в кинотеатр, может решить, будет ли он покупать попкорн с маслом или с сахаром, может выбрать место, где он будет сидеть, но на этом его инициатива заканчивается. Причины, по которым вам понравился фильм, у каждого свои, но смысл в фильм вкладывали не вы.

Многие истории похожи на фильмы. Книги, пьесы, телепрограммы,

комиксы - результат одинаков. Кто-то рассказывает историю, мы смотрим ее или читаем, но это и все. Максимум, что мы можем сделать – это придать написанному смысл, которого изначально там не было.

Ролевые игры – это еще один способ рассказать историю, ничем не хуже, чем фильмы или телепрограммы. У каждого из этих способов есть свои преимущества и недостатки, и одно из главных преимуществ ролевых игр – личное участие в них. Игроки сами создают истории и переделывают их под себя.

Собрав партию игроков и следуя советам из нашей книги, любой из вас может воплотить в жизнь свою историю. Вам не придется разыгрывать ее перед многомиллионной аудиторией, вам не понадобится искать деньги и спонсоров. Несколько кубиков, группа друзей, может быть, пицца, - и вы отправляетесь в путешествие, которое никогда не сможете увидеть в фильмах. Игра – это игра, но хорошо рассказанная история – это уже искусство.

Рассказчик

> Но когда настала полночь, Шахразада пробудилась и подала знак сестре своей Дуньязаде, которая села и сказала: «Да хранит себя Аллах, сестра, расскажи же нам новую историю, прекрасную и поучительную, чтобы могли мы скоротать оставшиеся до утра часы».
>
> *- Тысяча и одна ночь*

Мы начнем с основных правил ведения игры – специально для новичков.

У игрока есть одна, хотя и весьма серьезная, задача – он развивает своего персонажа. Рассказчик отвечает за все остальное. Легко понять, что управление целым миром – задача не из простых.

Рассказчик, помимо всего прочего, отыгрывает всех жителей мира, с которыми сталкиваются персонажи игроков. Если провести аналогию с фильмом, то игроки здесь - приглашенные звезды, а Рассказчик – массовка.

Еще одна обязанность Рассказчика – рассказывать о мире, в котором происходит действие игры. Он описывает улицы, по которым идут персонажи, дома, в которых они живут, культурную среду, частью которой они являются. Для «Вампиров» 20 века сделать это довольно просто – нужно лишь описать тот мир, который ты видишь вокруг себя, и добавить черной краски и пару-тройку чудовищ. Описывать мир Средневековья намного сложнее.

Рассказчик интерпретирует и объясняет правила. Персонажи исследуют созданным им мир, а мастер применяет правила и дает пояснения по тем или иным событиям. Лезет ли персонаж на дерево или пытается с помощью Доминирования подчинить себе герцога Миланского – мастер всегда может опереться на правила, которые позволяют ему сосредоточиться на наиболее важной части игры – на сюжете истории. Правила, основанные на законах механики и математики, помогают описывать события игры. Рассказчик связывает результаты бросков с со всем, что происходит в игре. Если правила мешаю вам, упростите их или измените. В конце концов, история важнее.

И последняя, но не маловажная задача мастера – это сама история. Каждую главу истории желательно начинать с краткого описания ее целей и возможных итогов, а затем уже вводить игроков в свой мир. Редко когда сюжет развивается именно так, как вы задумали – игроки вносят неожиданные изменения и переделывают сюжет на свой лад – но в этом и заключается прелесть игры в группе. Немного практики, хорошая компания – и вы сможете превратить свои задумки в полноценные истории.

В нашей книге приводятся советы по созданию историй. Это набор рекомендаций по созданию персонажей, описание места действия, которое может стать частью вашего мира и правила, позволяющие вести игру. Сделав все необходимые приготовления, вы можете приступить к созданию хроники. Берите все, что вам нужно, и не обращайте внимания на остальное. Это – ваш мир. Это ваша история.

Жизнь при свечах

Средневековье – это время чудес. Сейчас мы можем легко изгнать все страхи перед потусторонними силами – достаточно лишь включить свет. Щелчок выключателя – и чудовище под кроватью, скрип половиц в коридоре и ветка, стучащая в окно, перестают быть чем-то пугающим. Но что, если бы единственным способом выяснить, что там происходит, было бы подойти к пугающему объекту со свечой и посмотреть? Никакая свеча не может сравниться с электрической лампочкой по яркости и освещаемой площади, а это значит, что подходить придется близко. А если там действительно что-то есть, захочется ли вам приближаться к опасному месту? Можно понять, почему люди в прошлом были так суеверны – у них не было электрического света.

Представьте себе, как люди выглядели при свете свечей: романтично или зловеще? Похожи ли они сами на себя? Персонажи «Темных Веков» встают на закате и возвращаются в свои убежища с рассветом, поэтому вся их жизнь проходит при свете свечей и факелов. Игра света и тени, отблески огня делают возможным практически все. Помните об этом в процессе игры – это поможет вам создать ткань вашего мира.

Партия

По счастью, решать все проблемы Рассказчик будет не в одиночку; ведь ролевая игра – это процесс коллективный. Каждый игрок, создавая своего персонажа, дает вам понять, чего именно он ожидает от мира. Будет ли это романтичная история? Будет ли она наполнена насилием и действиями? Станет ли она трагедией? Игроки в партии – это не зрители, это ваши компаньоны. Обмениваясь мнениями, вы все вместе создаете историю.

Игроки оставят вам свободу творчества, но не стоит забывать, что они – тоже часть творческого процесса. Все вы вкладываете в игру время и силы, любой из вас вместо игры мог бы пойти на свидание или почитать книгу. Игроки надеются, что их вложения не окажутся напрасными. Не разочаруйте их.

Но это не значит, что игроки должны получать все, что захотят. Если в истории нет конфликта или опасностей, нет в ней и напряжения. Если история слишком причудлива, в нее невозможно поверить. Следует соблюдать некоторый баланс между препятствиями, которые приходится преодолевать персонажам, и масштабами игры. Хороший мастер разыгрывает все, что говорят ему игроки, и следит за соотношением организации и импровизации. Для этого требуется доля эмпатии и понимание того, что можно делать в игре, а чего – нельзя.

Задача сложная, но интересная; когда все, кто находится в комнате, полностью погружены в игру, мастер чувствует отдачу. Игроки полны энтузиазма, и игра наполняется их энергией. Иногда история становится настолько интересной, что игроки не замечают ничего вокруг себя. Рассказчик живет ради таких моментов. Время останавливается, все механизмы игры забываются, и история становится «настоящей». Если вы приложили все усилия к тому, чтобы сделать игру интересной, и активно сотрудничали с игроками, вы заслужили эту награду.

Как рассказывать истории

Начало – половина всего.

- Лукан

Прежде чем мы начнем прорабатывать детали, было бы неплохо решить, чего именно мы ждем от истории. У Рассказчика есть некий смутный идеальный образ. Жизнь редко соответствует нашим идеалам, но, стремясь к ним, пусть даже и в наших историях, мы тем самым приближаемся к нашей цели и лучше понимаем, что же такое История. Рассказ – это не техника и не процесс, это искусство. Можно сказать, что это – странствие.

В наше время некое короткое слово было почти забыто и утратило значение. Слово это – *миф*. Мифом обычно считают байки о разных вещах, которых на самом деле не существует. Но мастера слова доказали, что это не так. Мифу не нужно иметь «наукообразную» или «высокую» форму. «Настоящий» миф – это история, в которую мы можем поверить, потому что она рассказывает нам что-то новое о мире. События в ней могут быть выдумкой, но за ними стоит представление о вполне реальных вещах.

Миф – это метафора. Изучая и создавая свои собственные мифы, мы лучше понимаем, что для нас является важным. Когда мы придумываем истории – и творим мифы, - мы вплетаем в ткань повествования наши ценности из реального мира. Вдохновение обычно основывается на том, что мы знаем или хотя бы хотим узнать. Если вы привносите в историю

ваши идеалы и эмоции из настоящей жизни, вы создаете метафору. Ваш мир не перестает быть иллюзией, но вы и игроки можете прочувствовать все, что происходит с вашими персонажами.

К сожалению, нас часто говорят, что не стоит тратить время на рассказывание историй, а уж тем более – на сопереживание персонажам. Но если считается нормальным читать книги, смотреть фильмы и спектакли и слушать музыку, то почему же не следует тратить время на игры? Создание историй и воплощение их в жизнь с помощью товарищей – это уникальный опыт, который невозможно получить при пассивном созерцании.

Путешествие, в которое вы пускаетесь в качестве мастера, будет длиться до тех пор, пока вы не решите его прервать. Вы можете провести быструю веселую игру, на которую уйдет всего несколько часов. Если игра позволяет вам сбросить накопившееся раздражение - пользуйтесь этой возможностью. Но в любом случае не стоит забывать о возможности проявить свои таланты в игре.

Если мы скажем, что ролевая игра поможет вам лучше понять жизнь, мы соврем. Но творческая энергия, которая пробудилась в вас и ваших товарищах, не покинет вас и после окончания игры. Если вы решили участвовать в ролевой игре, полностью раскройте все ее возможности, найдите в творимых вами мифах частички правды, и тогда вы получите нечто большее, чем несколько приятно проведенных часов. Продумайте персонажей и идеи, которыми будет заполнен ваш мир, и тогда вы с пользой проведете время и, возможно, приобретете полезный опыт.

Хроника

Если что есть, начинай!

- Буколики, Эклога IX, Вергилий

Теперь, когда стал понятен смысл ролевых игр, пришло время

перейти к действиям. Практическая сторона подготовки к игре включает составление плана хроники, то есть серии последовательных историй, объединенных общими персонажами и сюжетом. Если история – это глава в книге, то хроника – это целый роман или даже цикл книг.

Продолжительность хроники может быть любой – от нескольких игровых сессий до нескольких лет. Так как хроника строится вокруг персонажей, всегда есть возможность для дальнейшего ее развития. При тщательной проработке мира и сюжета мастер может создавать предыстории и продолжения хроники. Игроки, которым понравилась ваша хроника, почти наверняка захотят продолжить ее. Они будут ждать от вас чего-нибудь еще столь же интересного.

Еще до того, как игроки начнут создавать персонажей, вам нужно продумать мир, в котором будут происходить события хроники. Вызывающие интерес описания и побочные сюжетные линии – хорошее начало хроники. Не забывайте, что на первом месте всегда должна стоять основная сюжетная линия, какие бы вопросы и проблемы не решали персонажи и в какие бы места они не забредали.

Начало

Если вы хорошо знаете мир игры, вести «Вампиров» будет не так уж сложно, но само составление описаний может напугать неопытного мастера. В конце концов, это рассказ о кровососущих чудовищах, живущих в незнакомом для вас времени, в землях и странах, о которых вы, возможно, никогда не слышали (частью какой страны является сейчас Трансильвания?). По счастью, последовательное решение всех этих проблем значительно облегчает задачу мастера. Ниже приводятся советы по созданию мира.

Концептуализация

Прежде всего вам нужно решить, какого рода историю вы хотите рассказать. Будут ли ваши персонажи участвовать в придворных интригах, предательствах и борьбе за власть, столь любимой старейшинами? Или же их владения подвергаются опасности (из-за раздоров между смертными или по другим причинам) и они – верные соратники своих сиров? Есть ли у них дом или же они странствуют по миру – в компании бродяг или же в качестве доверенного посланца владетельного князя? Выбирайте любой вариант. Дальнейшее развитие мира будет основываться на этом мире.

Мозговой штурм

А теперь переходим к самой приятной части: к нашим мечтам и фантазиям. При создании мира игры вы будете черпать вдохновение из событий, происходящих вокруг вас. Подтолкнуть ваше воображение может что угодно: новости, услышанные по радио, случайный

прохожий, незнакомец на остановке, песня, постоянно звучащая у вас в голове. Делайте записи. Наброски. Схемы. Визуализируйте то, что вам грезится. Ваша творческая энергия – вот что будет вести вас.

На этом этапе желательно продумать следующие элементы игры: основных противников, союзников, субкультуру, к которой принадлежат персонажи, общую цель, место действия (будет ли это город? Великолепный Константинополь? Грязные улочки варварского Лондона? Дикие и пустынные Пиренейские горы? Или же лежащий в осаде шумный Иерусалим?), темы, которые вы хотели бы развить, и так далее. Вести игру будет намного проще, если вы знаете, что вы хотите получить в результате.

Мнения игроков

Разумеется, игроки тоже хотят внести свой вклад в создание игры, в которой они будут участвовать. Если ваши игроки намереваются задать противникам трепку, а вы готовите их к тому, чтобы они или отступили, или погибли, между вами возникнет непонимание. Игроки – ваши помощники и товарищи. Выслушайте их мнения, прежде чем начинать игру.

Не обязательно рассказывать игрокам все, что вы задумали – небольшой обман тут не повредит. Немного правды, немного выдумки – и игроки не будут знать, чего им ожидать в игре. Прислушивайтесь к их мнениям: высказанные ими предположения могут натолкнуть вас на новые, более интересные идеи.

Границы

Ваша игра не может вмещать все и нравиться всем. Выбрав направление развития для своей хроники, соберите воедино все, что вам нужно (см. «Сборка» ниже) и четко определите, что может быть в игре и чего в ней быть не может.

Между членами группы должна существовать какая-то связь. Если у вас есть стая вампиров, которые, не будь на то воля игроков, никогда не сошлись бы вместе, игра обречена на провал. Прежде чем приступать к игре, поясните игрокам, какого рода персонажей вы хотели бы видеть. Если в игре будет много сражений, посоветуйте игрокам особое внимание уделить физическим и боевым возможностям персонажей; если же им придется разгадывать тайны и участвовать в интригах, намекните на важность Социальных Атрибутов и Способностей. Прежде всего, постарайтесь найти причину, по которой персонажи будут действовать сообща: задание, общее убежище, месть, семейные связи, романтическое приключение и пр. Что-то должно связывать их.

Помните, что вводимые ограничения должны быть четкими, но не

слишком строгими. Никто не захочет играть в игру, где все подчинено диктату мастера.

Первый эпизод

Первый эпизод задает тональность для всей хроники. Если вы начнете с обычного «Ну, вы сидите в таверне, вот, и вдруг начинается драка…», в игре будет чувствоваться четкий привкус случайности. Если же первый эпизод был четко выстроен: «Густой, не по сезону, туман покрывает улицы Эффельхайма. Усталые смертные после базарного дня постепенно расходятся по домам, покидая Большую площадь. Вы подходите к мраморным ступеням дома, в котором этой ночью собрался двор барона фон Шпренгера из клана Вентру. Когда вы поднимаетесь по ступеням, позади вас из тьмы возникает какая-то фигура и швыряет вам обмотанный тканью сверток. Сверток падает к вашим ногам с глухим стуком. Из-за удара ткань смещается, открывая смертельно бледное, без кровинки, лицо. Вы узнаете приемную смертную дочь барона…», - то у истории с самого начала будет цель, нужная тональность и смысл. Писатели говорят в таких случаях «зацепить»; сделайте так, чтобы игра с самого начала зацепила всех участников.

Окружающий мир (сеттинг)

> Если бы я присутствовал при творении, я смог бы дать несколько хороших советов по поводу устройства вселенной.
>
> - *Альфонсо Мудрый*

Для любой истории нужно место, где она будет происходить. Для «Темных Веков» это место может стать самой важной частью. До начала игры нужно определить, как именно вы будете вводить в свой мир географические и исторические описания. Решить эту проблему можно тремя способами.

Вы можете перенести события хроники в придуманную вами европейскую страну (например, Руританию позднего Средневековья). Это позволит вам самостоятельно решить, какие в этой стране обычаи, валюта, политическая структура, социальный порядок и пр., при этом персонажи могут быть выходцами из любой понравившейся им страны. У такого подхода есть недостаток: игроки будут знать о стране только то, что вы сами им расскажете. К тому же, вам придется придумать целую страну и проработать ее связи с другими странами Мира Тьмы.

Местом действия можно выбрать страну, более-менее известную вам по книгам, фильмам и телепередачам, дополнив недостаток информации за счет воображения. Например, можно перенестись в Англию времен Робин Гуда. В этом случае важно предупредить игроков еще до начала хроники, что атмосфера игры и сюжет важнее

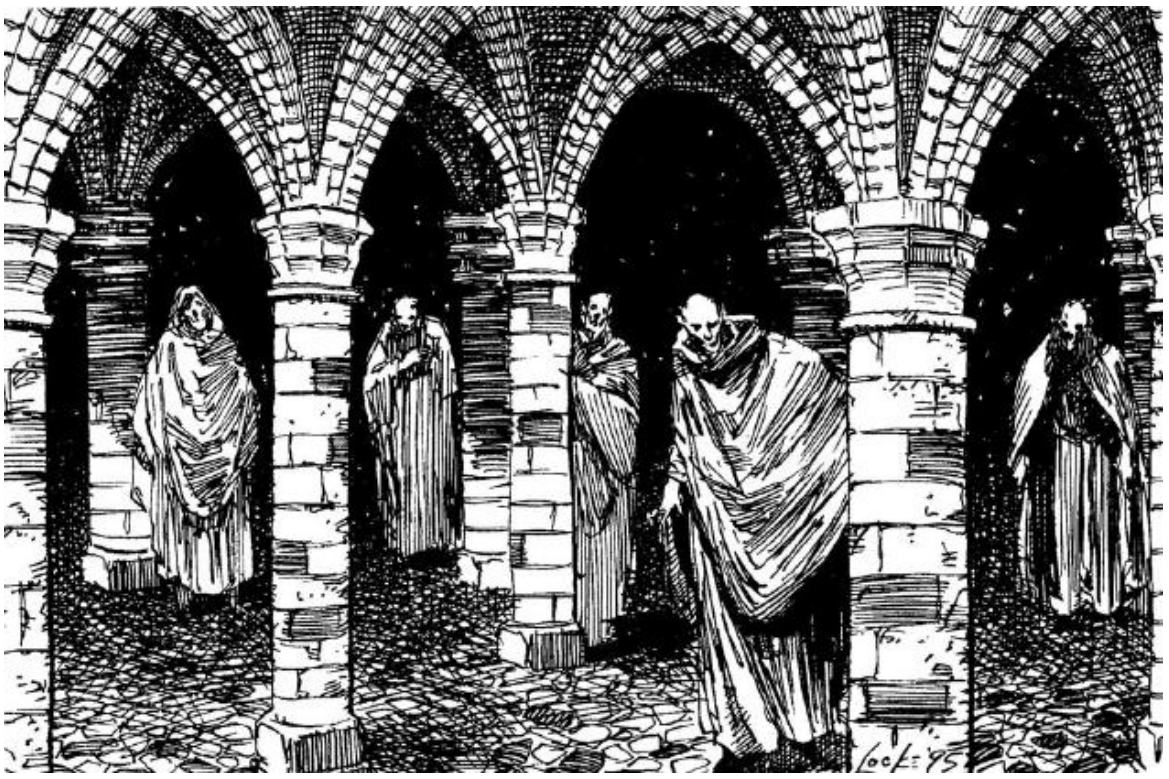
исторических недостоверностей и неточностей. Если при создании мира вы отталкиваетесь от какой-то определенной книги или фильма, пусть ваши товарищи тоже ознакомятся с ними, чтобы у вас была схожая информация.

И, наконец, местом действия может стать европейская страна со всей ее историей, что позволит проследить, какие именно события оказывали влияние на регион или отдельный город. Если в Средневековье эта страна играла большую роль в жизни Европы, вам придется провести серьезную исследовательскую работу. К тому же начитанные игроки смогут не хуже профессиональных предсказателей угадывать, что произойдет в будущем. Но события, случившиеся в Риме Мира Тьмы в 1214 году, вовсе не обязательно имели место в Риме нашего мира…

Лучшим выбором, на наш взгляд, будет совместить эти три подхода. Исторический период, придуманный город и общеизвестные традиции и обычаи позволят вашей игре развиваться бесконечно, не давая игрокам увязнуть в мелких подробностях и научных текстах. Исторические справки и ссылки будут вам подспорьем, но не следует ограничиваться только ими. В библиографии, приведенной в начале книги, указаны источники, которые могут оказаться полезными, но вы вольны придумывать свои собственные города и наполнять мир нужными вам элементами.

Место, известное персонажам лучше всего (или то, где им придется проводить больше всего времени), должно быть продумано особенно тщательно. Выберите (или придумайте) город. Если персонажи не прочь поохотиться в кишащей оборотнями сельской местности, опишите окрестности этого города.

Размышляя над сеттингом игры, вы будете продумывать детали. Мелкие детали могут оказаться не менее важными, чем основные. Куда ваши персонажи будут часто приходить? Где они могут встретиться, чтобы обменяться новостями? Где они могут выспаться? Где они охотятся? Сделайте наброски или примерные описания этих мест. Если у вас будет много заготовок, в последствие вы без особых проблем введете их в общее повествование. Если вы ничего не знаете об одном из мест, вы можете описать его под влиянием момента, но все же лучше иметь план, на который можно будет опереться.



Второстепенные персонажи

Мир должен быть населен, а для этого требуется создать второстепенных персонажей. Кто живет рядом с вашими главными героями? Кто правит страной? А кто управляет Каинитами? Есть ли в этом мире сверхъестественные существа, которые могут стать опасными? Что за вампиры живут в городе и кому они служат? На этом этапе можно скатиться до стереотипов и банальностей, поэтому следует помнить: каждый персонаж – это личность, а не шаблон. Если вы прибегните к привычным штампам, хроника станет предсказуемой и менее интересной.

В характеристике персонажей большое значение имеют даже мелкие детали. Как этот персонаж разговаривает? Что может сделать его искренним? Какого цвета у него плащ? Беззубая рыбачка с острым взглядом и «ведьмовским» носом может оказаться лучшей «зацепкой», чем сидящий в подвале Носферато, торгующий информацией. Чтобы сделать персонажа более достоверным, нужно придать ему определенные особенности, наделить его достоинствами и недостатками и связать его с окружающим его миром (даже если этот персонаж - сверхъестественное существо).

Чтобы сделать историю более правдоподобной, не стоит забывать и об «обычном» мире. Вашим персонажам придется встречаться не только с Ласомбра, мечтающими вырвать власть над городом из рук Вентру. Прежде чем вы перейдете к нагнетанию напряжения, вспомните, что «простые» обитатели мира, наделенные индивидуальностью, сделают ваш мир богаче и живее. Если ваши второстепенные персонажи – статисты в сценах сражения или аккуратненькие прилизанные

горожане, считайте, что второстепенных персонажей у вас нет. Все, что у вас есть – это набор стереотипов. У любого персонажа должны быть цели и мотивы, даже у второстепенного.

Мотивация заставляет персонажа действовать. Смотрите: у каждого персонажа есть цель. Персонаж будет стремиться к этой цели, преодолевая препятствия. Как в учебнике физики: «движущийся предмет остается в движении до тех пор, пока не столкнется с противодействующей силой». Это правило относится и к второстепенным персонажам. Препятствия для них часто создаются главными героями или являются результатом деятельности главных героев. Все имеет свою причину, и часто объяснение «она так сделала потому, что захотела» является недостаточным. Чтобы история выглядела достоверно, второстепенные персонажи должны обладать определенной реалистичностью.

Все вышесказанное относится и к противникам персонажей. Есть нет конфликта, нет и развития событий. Не надо вводить в историю множество однотипных персонажей – пусть у ваших «злодеев» будет свой характер. Игра становится только интересней, когда противники – не просто злодеи, а личности со своими точками зрения. Не надо представлять и в виде негодяев в черных шляпах; скорее, тут подойдет выражение «другая мораль».

Трудно убедительно отыграть злодея, если вы не понимаете его. Это не значит, что вы должны соглашаться с ним; но понимать, как он думает, необходимо. Так игра становится более напряженной. Легко победить «черную шляпу», а вот тщательно прописанный противник со своим мнением и этической системой станет достойным врагом для главных героев. Даже злейший из врагов сохраняет что-то от человека.

Основной компонент истории

Забудьте на время о кланах и политических интригах Каинитов. Отодвиньте в сторону хронологию, исторические подробности, описания, конфликты и противников. В центре вашей истории – люди. А люди мало изменились за последние тысячелетия. Не важно, узнают ли они новости от старого немытого крестьянина, у которого покупают связку трески, или же по радио во время поездки в ближайшую булочную – люди остаются людьми.

Самые важные из них – это главные герои, персонажи игроков. Вы набросали отличный фон, но не забывайте, что на картине должны появиться и основные фигуры. Можно создать столь сложный мир, что персонажам в нем просто не найдется места. В центре хроники должны быть персонажи и их приключения.

Решите, что связывает героев с местом действия. Почему они находятся здесь? Почему они рискуют собой, исследуя сумрачный мир

ваших фантазий, вместо того, чтобы разойтись по домам или укрыться в какой-нибудь пещере? Если персонаж ничем не связан с вашим миром, истории не получится. По мере развития персонажей мастеру будет все проще вписывать их приключения в окружающий их мир. Все персонажи в чем-то ущербны, и мир дает им возможность восполнить эту ущербность. Игроки сами будут прямо или косвенно сообщать вам, в каких историях им хотелось бы поучаствовать.

Было бы неплохо решить, почему персонажи действуют сообща. Они все принадлежат к одной котерии, но делят ли они одно убежище? Почему они объединились? Семья? Месть? Стремление к искуплению? Уничтожение себе подобных? Власть, деньги и земли? После того, как вы решите, что объединяет персонажей, набросать план их приключений будет проще.

Словосочетание «Темные Века» не значит, что века и в самом деле были темными. Все дело в атмосфере. Что будут эти слова значить в вашей хронике, зависит только от вас.

Главные элементы

> Где львиной шкуры не хватает, подшивают лисью.
>
> - *Сравнительные жизнеописания, Плутарх*

Вы не обязаны завершить создание современного мифа завтра к обеду. Не спешите. После того, как вы определите направление, вам останется только вступить на путь. Не важно, собираетесь ли вы создать настоящее произведение искусства или весело провести несколько вечеров; первые шаги в любом случае будут одинаковыми.

Прежде всего, убедитесь, что вы рассказываете хорошую историю. Это не значит, что ее рассказываете только вы. Партия тоже участвует в ее создании. В каждой главе Рассказчик поворачивает сюжет в нужном ему направлении. Если вы работаете совместно с игроками (а не разыгрываете для них спектакль), вам придется принимать к сведению их мнения, комментарии и пожелания, а не просто излагать ход событий. В результате вы так или иначе выработаете условия, устраивающие всех.

История часто развивается не так, как вам хочется. Если вы чувствуете, что развитие идет не в том направлении, не вынуждайте игроков следовать вашим планам, но сотрудничайте с ними. Пока история имеет смысл, не следует поправлять ее. Вы направляете развитие сюжета, но часто события происходят как бы сами по себе. Опытный Рассказчик порою чувствует, что история развивается сама, без малейших усилий с его стороны. Ваши игроки пытаются предугадать ваши решения, но и вам нужно предугадывать действия их персонажей.

Время от времени они буду удивлять их, и это добавит жизни в вашу игру.

Сборка

Нужно тщательно подготовиться к началу игры. После того, как вы уже начали свою историю, продолжать ее будет проще, если у вас под рукой будут все нужные заготовки. К ним относятся описание мира, наброски сюжетных линий и несколько «зацепок». Список важных элементов мира поможет вам гладко провести игру. В этот список могут входить краткие описания значимых персонажей (имя, биография, роль, внешность, мотивация, силы и возможности, взаимоотношения с другими персонажами), правила по ведению боев (кто и что может делать, какие повреждения в среднем может наносить, оружие, уровень здоровья), а также перечень важных мест и вещей (план помещений борделя, расстояние от точки А до точки В). Таблица взаимоотношений между персонажами тоже может оказаться очень полезной.

При желании вы можете использовать ранее придуманную историю или сюжет, позаимствованный из другого жанра или игры. В этом случае внимательно ознакомьтесь с текстом этой истории, изучите ее. Запомните, кто и что делал, где и в какой момент находился и так далее. Особое внимание уделите главным противникам, их характерам и мотивации, постарайтесь убедительно описать их. Вначале сюжет может быть линейным, без побочных линий. Прежде чем переходить к фантазиям и новым мирам, нужно изучить основы.

Такие заготовки полезны, но не обязательны. Чем опытней вы будете, тем проще вам станет отклоняться от изначального плана. Принятая вами схема и используемые правила – это игра; события, в которых участвуют персонажи, - это история. Рассказ – это умение поддержать равновесие между игрой и историей.

Правила

В этой книге очень много правил. Читая их, вы можете почувствовать себя на экзамене. Игроки будут спрашивать вас о правилах, другие мастера будут спорить с вами об их толковании, а кое-кто (есть такие люди) работал над их составлением. Хотя «Вампиры» - это всего лишь игра, иногда люди испытывают огорчение и сильно переживают из-за ее правил.

Прежде всего, правила должны быть последовательными и честными. Некоторые считают, что они должны быть строгими. Но это не так. Мы стремились сделать правила как можно более последовательными, справедливыми и полезными, но окончательная оценка остается за мастером и игроками. Наши правила – это рекомендации по ведению игры, на которые можно опираться при решении конфликтов. Рассказчик сам решает, подходят ли эти правила к его группе. Порою

он меняет их и приспосабливает к своей истории. Последнее слово всегда остается за ним.

Иными словами, не следует слишком беспокоиться о правилах. В игре, как и во многих ситуациях в жизни, нет правил, есть лишь рекомендации. Игра – это не проверка вашей памяти. Прежде всего вам нужно выучить основы. Позже вы сами решите, какие из менее значительных элементов вам подходят. Меняйте, упрощайте, улучшайте, дополняйте правила. Если вы введете в игру свои собственные законы, никто не станет врываться к вам в комнату и вырывать эту книгу у вас из рук. Ваша игра принадлежит только вам.

Нет «общепринятого» способа играть в эту игру, поэтому играть вы будете так, как удобно вам и вашей партии. Большинство людей, пользующихся правилами, стараются придерживаться золотой середины. Их предпочтения во многом зависят от их вкусов.

Стили

Если вы понаблюдаете за тем, как другие люди ведут игру, вы увидите, что у каждого из них свой стиль. Большинство мастеров попадают в категорию между «строгим судьей» и «вольным игроком». Вы не решите, какой из стилей подходит вам, пока не начнете играть. Стиль вырабатывается с опытом.

«Строгий судья» опирается на самые строгие толкования правил игры. Если в таблице на странице 952 сказано, что для выполнения такого-то действия игрок должен бросить кубики на Выносливость + Доминирование и сравнить полученное количество успешных баллов с результатом броска на Силу воли у противника при сложности 8, то так оно и будет. «Судьи» часто стремятся к реализму; им почему-то кажется, что чем больше правил, тем реалистичнее игра.

У такого подхода есть свои недостатки. Если мастер настолько увлекается бросками кубиков и соблюдением правил, что забывает об истории, игра страдает. Мы считаем, что правила – вспомогательная часть игры; история не должна становиться лишь причиной для использования правил.

Некоторые игроки тоже стремятся к строгому соблюдению правил. Вместо того, чтобы прорабатывать концепции игры, они стараются решить конфликты, так или иначе интерпретируя правила. Личность персонажа при этом отодвигается в сторону, и структура игры становится важнее самой игры. Но игра – это совместная деятельность, а не состязание между игроками и мастером. В идеале, вся партия сообща работает над историей. «Строгим судьям надо научиться отыгрывать персонажей, а не разыгрывать набор правил.

«Вольному игроку» правила вовсе не нужны. Если даются только

рекомендации к игре, зачем утруждать себя механикой и схемами? В некоторых случаях бросается монетка или называются случайные числа, но этим все и ограничивается. Если вам придется броски кубики, все пойдет наперекосяк. В листе персонажа указано, на что этот персонаж способен, так что кубики кажутся излишними. Если партия хочет, чтобы что-то произошло, их желание исполняется. Такой стиль игры больше всего напоминает театр импровизаций.

Хотя такой подход и допустим, он тоже имеет свои недостатки. Если по воле мастера может произойти все, что угодно, все события в игре так или иначе начинают зависеть от его прихоти. Игроки, привыкшие к наличию хоть каких-то правил, в стихии «вольной игры» чувствуют себя весьма неуютно. У них есть свои представления о механизмах игры, но в результате оказывается, что единственный способ получить желаемое – это развлечь и заинтересовать мастера.

Но шутки в сторону. Скорее всего, вам подойдет стиль игры, совмещающий элементы обоих описанных выше подходов. Крайности могут разрушить игру. Последовательность – вот что поможет вам создать нужный настрой. Если ваш стиль игры походит игрокам, история будет развиваться сама по себе. Не следует резко менять стиль игры, не предупредив игроков о намечающихся переменах. Если вы собираетесь как-то по-особому подойти к правилам, скажите об этом игрокам, и тогда они будут готовы к любым неожиданностям.

Изменение стиля

Во время сессии мастер может изменять стиль ведения игры. Представьте себе, что вы сидите за рулем гоночного автомобиля. Когда вы проходите поворот, вы снижаете скорость. На ровной дороге вы переключаетесь на повышенную передачу. Описывая важное сражение, вы можете снизить темп и сделать ваш рассказ более подробным. Если после окончания битвы вы хотите, чтобы персонажи обсудили ее и заодно обыскали здание, вы можете ускорить ход игры, полностью исключив броски кубиков. До тех пор, пока вы резко не меняете скорость игры в середине сессии, вы не нарушите ее механизмов. Игроки, как правило, чувствуют, что вы делаете, и реагируют соответственно.

К сожалению, некоторым людям езда на автомобиле противопоказана. Кое-кто из игроков может попытаться обойти правила и перехитрить мастера. Обычно целью таких людей является «успех». Удача для одного персонажа становится важнее удачной игры. Структура игры позволяет защититься от таких «крючкотворов», но правила не обеспечат мастеру защиту от слишком агрессивных игроков. Можно, конечно, ввести новые правила, которые помогут справиться с нападками, но тогда история будет погребена под ворохом законов и рекомендаций. Лучше всего найти таких игроков, которые будут сотрудничать с вами. Со временем вы научитесь работать с разными

типами игроков, хорошие игроки сами будут стараться приспособиться к вам. В этом случае вы сможете создать хорошую группу. Потом вы с чистой совестью можете сесть за руль… и магия игры сделает все остальное.

Невозможно создать правила для всех ситуаций, но вы можете выбрать те из них, которые считаете наиболее подходящими. Постарайтесь узнать, как реагируют игроки на ваши решения, особенно в конце каждой главы. Это позволит вам составить «домашний» набор правил, который устроит всех. Развивая историю в соответствии с пожеланиями игроков, вы сможете подобрать свой собственный стиль игры. Пока вы последовательны в своих решениях, игроки не будут считать вас деспотичным и капризным. Непротиворечивые правила и здравые суждения – вот ваш путь, а страсти и загадки сделают путешествие по нему весьма занимательным.

Советы

Теория – это хорошо, но даже самый идеальный стиль игры ничего не стоит без практического его воплощения. Ниже мы даем несколько советов по реализации выбранного вами стиля игры.

*** Кубики дают вам направление, но не управляют вами**

Кубики – это полезный инструмент, вносящий в игру элементы случайности в тех случаях, когда история заходит в тупик или когда исход должен быть решен по воле случая. Но это лишь инструмент. То, как вы им пользуетесь, повлияет на ощущения от игры. В конце концов, в игру играют люди, а не кубики. Бросайте кубики, когда не знаете, как поступить, но не забывайте о балансе между игрой и историей.

*** Яркость описаний**

Игра не должна быть скучной. Игроки вложили в персонажей всю свою страсть, пафос, мечтательность, гнев и переживания, и вы должны ответить им тем же: сделайте мир достойным таких персонажей.

Старайтесь не употреблять игровые термины и не бросать кубики без крайней необходимости. Описывая внешность заезжего трансильванского дворянина, не жалейте красок. Если он носит иноземную одежду, не просто упомяните об этом, но опишите его синий развевающийся плащ, расшитый золотом и отделанный горностаем, изящную тунику и отлично скроенные штаны из черного шелка и голубые замшевые сапоги с жемчужными пуговицами. Когда он входит в таверну, не говорите игрокам, что он использовал Присутствие для привлечения внимания, но скажите, что все посетители посмотрели на него, и (так как персонажи тоже смотрят на него, раз уж понадобилось описание) в течение некоторого времени не предлагайте им бросать кубки, чтобы выяснить, удалось ли персонажам заметить этот интерес.

*** Импровизация**

Мир вампиров, как и наш мир, полон неожиданностей. Намерение может формировать реальность, но у реальности есть и свои механизмы, не всегда нам понятные. Элемент неожиданности вводится в игру за счет бросков кубиков, но что делать в том случае, когда игрок предлагает вам нечто неожиданное или обстоятельства поворачиваются не так, как вы ожидали?

*** Будьте изобретательны**

Воображение поможет вам решить множество вопросов. Если ничто другое не помогает, изменяйте уровень сложности или запас бросков. Джена хочет, чтобы ее Гангрел подкрался к юстициару[2] Тореадоров? Замечательно. Увеличьте сложность броска на 2 или 3 пункта. Добавление или вычет модификаторов за качество описания заставит ваших игроков быть более изобретательными, хотя иногда это может оказаться и некстати. По правилам, изменять ту или иную характеристику можно на 3 пункта в обе стороны. При желании вы можете отказаться от этого правила.

Техники

Основы заложены, но нам еще есть куда развиваться. Вы набросали план сюжета, оформили мир и ввели в него персонажей, теперь вам нужно дополнить все это атмосферой и настроением игры.

Создание атмосферы и настроения

Действия персонажей – это одна часть игры, но то, что чувствуют игроки, намного важнее. Вызвать у них нужные чувства можно с помощью атмосферы игры. Если игроки – актеры, разыгрывающие пьесу на сцене, то атмосфера здесь – это освещение. Если оно слишком сильное, актеры будут потеть и морщиться; если оно слишком слабое, все будут спотыкаться в темноте. При правильном подходе атмосфера поможет создать нужное настроение. Если вам надоели сальные свечи, воспользуйтесь другими инструментами для создания нужной атмосферы и настроения в эпизоде.

* Помните обо всех пяти чувствах

«Виртуальная» реальность – это не совсем правильный термин. Реальность не может быть виртуальной, если она затрагивает все пять чувств. Рассказчики тысячелетиями передавали друг другу этот секрет. Сеттинг может быть очень простым, например, план комнаты, но атмосфера игры будет затрагивать все чувства игроков. Камеру в темнице можно описать как комнату с цепями и ведром, но при этом игроки будут чувствовать запах гнили и нечистот, слышать, как палач перебирает инструменты в соседней камере, ощущать голые камни, сырую солому и кости тех неудачников, что сидели здесь раньше, видеть бледный свет звезд, пробивающийся через крохотное окошко в южной стене; а кровь разжиревшей на отбросах крысы станет для их персонажей единственной пищей. В первом случае мы имеем дело с картой, во втором – с реальностью.

* Пользуйтесь аналогиями

Если вы хотите передать эмоции, испытываемые во время эпизода, придать настроению разные оттенки вам помогут аналогии с не относящимися к игре событиями. Например, вы хотите показать, что персонажи чувствуют робкую надежду. Местом действия может быть безлюдный участок дороги у городских стен; до рассвета остается еще три часа. Легкий ветерок лениво кружит желтые осенние листья, а луна все не желает уходить, пытаясь продлить ночь. Персонажи проходят мимо двух нищих, греющих руки у небольшого костра. Затем один из персонажей замечает вдали силуэты двух юных влюбленных, держащихся за руки. На середине улицы влюбленные останавливаются, обнимаются, затем расходится в разные стороны. Ни один из этих эпизодов ничего не добавит в сюжет, но они придадут сцене тот или иной настрой. Если игроки воспримут эти намеки, они соответствующим образом будут отыгрывать свои роли.

* Меняйте тональность

В создании настроения участвует и ваш голос. Это может показаться банальным, но многие Рассказчики забывают, что человеческий голос

способен на многое. Мягкий шепот позволит вам привлечь внимание игроков, быстрый диалог поторопит их, четкое сухое описание придаст эпизоду серьезность, а возбужденная речь поможет передать шум, создаваемый толпой.

Можно менять тональность повествования так, чтобы для игроков это было полной неожиданностью. Описание интимной сцены в третьем лице без каких-либо украшательств намекнет, что речь может идти вовсе не романтических влюбленных, а о попытке манипуляции. При описании дома, в котором была зарублена семья, задержите внимание на детских игрушках – так вы сделаете сцену более зловещей, чем при использовании стандартных клише о запекшейся крови. Краткость – сестра таланта, а неожиданный подход позволит вам превратить банальное описание в завораживающий рассказ.

*** Подробное описание второстепенных персонажей**

Второстепенные персонажи играют немалую роль при создании атмосферы. У каждого человека есть свои странности и привычки, которые могут рассказать о его личности. Если второстепенный персонаж связан с каким-нибудь местом, его странности могут кое-что рассказать об этом месте. Предположим, вы хотите, чтобы главные герои почувствовали сожаление из-за убийства смертного слуги их врага. Если они наткнутся на скорбящую вдову этого человека, Беатрису, в окружении маленьких детей и подростков возвращающуюся домой после поминок, они дважды подумают, прежде чем убивать всех и каждого, кто имеет отношение к их врагам.

Такие незначительные намеки могут охарактеризовать и отношение персонажа к целой группе людей. Например, Бруха, ненавидящий дворянство из каких-то своих соображений, затаился в дворцовом саду, где фрейлины собирают цветы для своей королевы. Он видит, как они молоды и хороши собой, слышит, как они щебечут, рассказывая друг другу о посланце из Трансильвании. Кажется, самая юная из них смогла заинтересовать мужчину, и ее подруги повторяют с ней движения танцев, готовясь к вечернему приему. Наш идеалист Бруха может сложить два и два, но станет ли он спасать прелестную фрейлину или же позволит дворянству пожирать самое себя и будет ждать, пока его замысел не созреет окончательно? Это вносит в эпизод определенный настрой… иными словами, создает атмосферу.

Истории

> …подошел Мерлин к рыцарям Круглого Стола и сказал им, чтобы сидели тихо и ни один не покинул бы своего места, «Ибо вы увидите, как произойдет здесь нечто удивительное и небывалое».

-Смерть Артура, Томас Мэлори

После того, как вы определили, как станет развиваться ваша хроника, вам будет проще наметить краткосрочные цели. Помните, что вам не обязательно превращать игру в длинный цикл историй. Одиночный рассказ – это самостоятельная форма повествования, в конце концов. Не важно, планируете ли вы штурм и натиск или же готовитесь к долгой осаде - вам в любом случае нужно помнить об общих целях и задачах игры.

Структура, атмосфера, настроение, тема и техника для короткой истории важны не менее, чем для хроники. Не следует недооценивать и важности внезапного порыва или романтического отступления. Рассказчики всегда знали о полезности таких приемов.

Прежде всего, у каждой истории есть своя структура. У хроники эта структура сложная: она состоит из глав (сессий), во время которых рассказываются истории, и из самих историй. Здесь вполне допустимы аналогии с литературой. Историю можно рассматривать как последовательность действий (такой подход характерен для пьес и телепрограмм). Но эпизоды истории могут быть и частями комикса, и элементами сложной симфонии. Вы можете выбрать метафору себе по вкусу. Если вы знакомы с каким-либо видом искусства, вы можете опереться на эти знания, чтобы лучше понять процесс создания историй.

Темы

Пожалуй, сложнее всего в истории развить выбранную тему. Вам не обязательно становиться в позу проповедника, но в игре обязательно всплывут значимые для вас темы. Может быть, ангелы и не спустятся с небес, чтобы стереть кровавые слезы с лица красотки из вашей хроники, но проработанная тема или ряд тем сделают историю чем-то большим, чем простое развлечение.

Темы должны вводиться в игру незаметно, исподволь. Если мы не можем сопереживать персонажам и их противникам, то вся история для нас станет лишь набором голых фактов. Вводить темы в игру можно посредством персонажей (чьи характеры, мотивация и поступки заставляют игроков задуматься), ситуаций (когда игроки оказываются в ситуации выбора), отношений (оба вышеуказанных действия) и символов, знамений и явлений, отражающих тему. Но помните – никакого давления.

Самые распространенные темы для хроники «Вампиры: Темные Века»:

*** Выживание**

Хроника, описывающая борьбу за существование, состоит не только

из уровней здоровья и бросков на Способности. Сама жизнь может стать для персонажей испытанием. Персонажи живут в опасную эпоху, когда существование каждый день находится под угрозой. Опасность может затаиться в ближайшем бору или принять форму фанатичного священника, стремящегося избавить мир от созданий зла. Мир не интересует, будут ли жить ваши персонажи или нет, и если они не будут бороться и учиться, никакие сверхъестественные силы и Дисциплины им не помогут. Здесь требуется нечто большее, чем грубая сила. Вообще-то, история, главной темой которой стало выживание, вовсе не подразумевает применения силы. Если вы хотите усложнить жизнь персонажам, не обязательно бить их по голове – достаточно включить воображение. Ведь есть и другие значения слова «выживание»: на какие компромиссы мы согласны пойти, чтобы сохранить жизнь? Кто-то заплатит любую цену, кто-то не согласится и все равно преуспеет.

*** Шпионаж**

Политика в среде Каинитов всегда строилась на обмане, и для выживания требовалась не только удача, но и хитрость. Персонажи могут оказаться между двумя враждующими партиями или же могут пренебречь правилами, установленными правящим князем. В любом случае им будет сложно определить, кому можно верить, а кому – нет, а любая ошибка может стать фатальной. Что будет, если персонажи не смогут доверять никому? Если паранойя возобладает над разумом? Если бы Джихад велся только на полях сражений, ему еще можно было бы противостоять. Но в нашем лживом мире так сложно определить, кто тебе друг, а кто – враг…

*** Сила**

После становления персонажи обретают большую силу, чем они могли бы мечтать. Теперь они могут превращаться в зверей или растворяться в тенях; но как при этом меняется их мировоззрение? Люди для них – лишь пешки, самые могущественные из которых склоняются перед вампирами. Все мы знаем, что «власть развращает», но как это происходит? Если мы знаем об этом, то почему это повторяется вновь и вновь? Есть и еще одна сложность: в мире игры, как и в реальном мире, вы можете восстать против существующих порядков. Что будет, если вы преуспеете?

*** Личность**

В нашем мире мы сами выбираем, кем быть. Мы сами может создать свою личность, мы считаем, что пол, раса, сексуальная ориентация и социальное положение не должны мешать нам в этом. Но в Средние века все было по-другому: именно эти факторы определяли положение человека в мире смертных. Человек рождался, чтобы занять определенное положение в обществе, и возражать против этого значило впадать в ересь. А теперь вспомните: все вампиры после становления

меняются, они уже не могут опереться на свое человеческое прошлое. Определить их силу и влияние по поверхностным признакам становится невозможным: простая служанка может оказаться семисотлетним вампиром пятого поколения. Как такое положение вещей влияет на столь хрупкую и уязвимую самооценку вампира? В терминах игры, насколько клан и поколение определяют личность вампира? Такая история выводит игру за пределы привычных половых и социальных стереотипов. Результат так или иначе отражает окружающий нас мир.

Концепции историй

А сейчас мы вступаем во владения самих историй. Вы можете создать бесконечное их число, но одни идеи приходят нам в голову чаще, чем другие. Если вам нужно вдохновение, вам пригодятся приложения к этой книге и приводимые ниже примеры. Но вы можете начать и с освященного временем вступления. В любом случае вы будете двигаться от уже знакомых моментов к чему-то новому, неизведанному. Пуститься в путь вам помогут несколько простых завязок. Проработайте их, и у вас получатся свои собственные, оригинальные сюжеты.

Отверженные

До получения Становления все члены партии принадлежали к низшим, презираемым социальным слоям (из-за национальности, религии или экономического положения). Став вампирами, они продолжают помогать представителям своей социальной группы и защищают их.

Социальная группа может быть как весьма обособленной (проститутки), так и очень большой (женщины). Отыгрыш женского персонажа в шовинистическом обществе позволит приобрести интересный опыт, в особенности – для мужчин. Оригинальные сюжеты можно выстроить вокруг персонажей-прокаженных или евреев.

Например, персонажи могут выходцами из среды испанских мусульман, торговцев и купцов, не пожелавших покинуть свой город после прихода христиан. Мусульман всячески преследуют, вынуждая их принять христианство. Персонажи должны помочь своим единоверцам преодолеть возникшие трудности и изменить политику Каинитов в этом регионе. Ласомбра поддерживают христиан-завоевателей, Гангрелы и Тореадор выступают на стороне поверженных мавров. Городом правит настроенный против мусульман князь из клана Ласомбра, получивший власть после христианской Реконкисты.

Паладины

Персонажи верят, что они – избранники Неба, наделенные темными силами и призванные уничтожать служителей зла (по крайней мере, часть персонажей верит в это; остальные могут просто притворяться

ради достижения своих собственных целей).

Персонажи выслеживают и убивают впавших в безумие вампиров, демонов, оборотней-убийц, ведьм, жестоких баронов, развратных епископов – объект «охоты» выбирается с учетом общего сюжета и пожеланий игроков. Персонажи верят, что они сражаются во имя Бога и справедливости, но мало кто готов согласиться с ними, поэтому свою борьбу они ведут в одиночку.

Такая концепция прекрасно подойдет для группы, желающей поучаствовать в расследованиях, не слишком отвлекаясь на сражения; к тому же она позволяет обыграть вопросы о соотношении целей и средств, а также права судить и выносить приговоры.

Служители Ада

Персонажи служат демон или нескольким демонам. Может быть, они считают, что своим бессмертным существованием обязаны выходцам из Ада, может быть, просто имеют склонность ко злу или, что более интересно, их служба демонам является платой за услугу, обещанную в будущем. Какая же услуга может им понадобиться? Решение остается за вами: будет ли это защита, превращение в человека или смерть могущественного врага?

Время от времени демоны могут вызывать персонажей (что дает мастеру возможность рассказать еще одну историю или обратиться к другой хронике) или же могут поручить им какое-то задание. Может быть, демонам нужно, чтобы персонажи спасли других прислужников Ада, убили кого-нибудь, охраняли важное место, шпионили за местными церковниками или собрали и возглавили ковен колдунов и сатанистов.

Персонаж может стать «судебным приставом» демона, получив приказ собирать души тех, кто ранее подписал с этим демоном договор. Он может просто выслеживать и убивать этих смертных или же приходить к их смертному ложу с каким-нибудь магическим артефактом, способным вместить душу, - выбор остается за вами. Если персонаж проявит находчивость и ловкость, демон может приказать ему склонять людей к подписанию таких договоров (продать душу человек может только добровольно!), а затем собирать проданные души, так что в результате персонаж становится доверенным представителем демона.

У слуг демонов немало врагов – другие демоны, Церковь, Каиниты, оборотни и маги, которым не нравится деятельность персонажей. Родственники тех, чьи души были отняты, могут мстить персонажам, да и сами хозяева-демоны представляют для них немалую опасность. В конце концов, демоны вовсе не жаждут оказывать услуги, поэтому они могут убить персонажей, как только те напомнят о долге, или же попытаться завладеть их душами.

Прах к праху

К персонажам приходит незнакомая женщина-вампир, которая говорит, что ее односельчане недавно «вычислили» ее и выгнали из деревни. Перед тем, как бежать, она дала становление своему любимому гулю, которого преследователи забили до состояния торпора.

Она тайком вернулась в деревню, чтобы найти своего друга и дитя, и обнаружила, что крестьяне считают, будто убили его. Они похоронили его на погосте, и, опасаясь, что он «воскреснет из мертвых», завалили могилу огромным камнем и поставили рядом с ней охрану с постоянно горящими факелами, которая должна будет находиться там в течение 40 дней и 40 ночей, читая молитвы.

Дело не только в том, что новообращенный находится в бессознательном состоянии. Он лежит в освященной земле, над которой постоянно звучат молитвы верующих. Возможно, он никогда не сумеет выйти из торпора.

Вампиресса просит персонажей как можно скорее освободить ее невезучего потомка. Им нужно пробраться к могиле, сдвинуть каменную плиту, выкопать вампира и убежать с ним. Но могила постоянно охраняется местными крестьянами, над ней читают молитвы монахи (у главы которых, возможно, есть истинная Вера или священная реликвия). Стража вооружена горящими факелами, копьями и дубинками и постоянно ждет нападения вампиров или демонов.

Более того, среди селян есть и такие, кто хочет выкопать тело «птенца» и сжечь его, безопасности ради. Они могут убедить односельчан в своей правоте, и тогда спасение может прийти слишком поздно. С другой стороны, если персонажи будут действовать слишком прямолинейно (ворвутся в деревню, перебьют всех и убегут), может начаться охота на ведьм, что вызовет недовольство у князя, других Каинитов, магов и местных колдунов и сатанистов. Поэтому персонажам придется потрудиться над планом спасения.

Полезная клевета

Персонаж, чье убежище расположено в сельской местности или в лесу, обнаруживает мальчика, которого кто-то удерживает в расположенной неподалеку хижине. В результате расследования выясняется, что этот мальчик не так давно исчез из ближайшего города, и в его пропаже обвинили городских евреев.

По слухам, распространившимся в городе, мальчик предназначался в жертву Сатане, а так как градус антисемитизма среди населения средневековой Европы всегда был довольно высок, люди охотно поверили в эту чепуху. Начало сплетням положил торговец, задолжавший евреям, и ваши персонажи безо всякого удивления узнают, что именно он с помощью своих родственников и подчиненных

похитил мальчика и спрятал его в лесу. Торговец надеялся, что возникнут беспорядки, в ходе которых его слуги смогут убить и ограбить еврейских ростовщиков. Таким образом он намеревался избавиться от долгов и выйти сухим из воды, так как для средневековых христиан евреи были существами второго сорта.

Но торговец недооценил упорство городских властей. Они не поверили в слухи о еврейском заговоре и занялись расследованием похищения, в ходе которого им удалось выяснить, как ребенка вывезли из города. Сейчас отряды солдат прочесывают окрестные леса, все чаще появляясь рядом с убежищем вашего персонажа.

Солдаты не пропускают ни одной пещеры, норы или заброшенной лачуги. Возможно, ваш персонаж не хочет освобождать мальчика (хотя благодарность семьи мальчика и городских евреев не будет знать границ), но обстоятельства вынудят его к этому. Если персонаж не захочет спасти ребенка, солдаты продолжат поиски и рано или поздно наткнутся на его убежище…

Между молотом…

Две группы колдунов втянули персонажей в возникшую между ними ссору. Вражда началась после того, как городские волшебники похитили древний том, содержащий десятки магических ритуалов и заклинаний. Эта группа в основном состоит из торговцев и мастеровых, возглавляемых несговорчивым экзорцистом, который хочет разбогатеть с помощью магии. Книга принадлежала сатанистам, которые устраивали сборища в лесу недалеко от города – обычные дьяволополонники, стремящиеся к власти и чувственным удовольствиям и мечтающие безнаказанно убивать всякого, кто им не понравится.

Персонажам книга не нужна; они просто не могут понять, чью сторону им занять в намечающейся сваре (если один из персонажей владеет Тауматургией, мастер может объявить, что книга защищена от вампиров и не может быть прочитана ими).

Сатанисты пытались найти тех, кто поможет им вернуть книгу, и вызвали демона, который и рассказал им о персонажах. После этого колдуны пришли к персонажам и предложили им заняться поисками книги в обмен на магические услуги. В случае отказа сатанисты могут вызвать еще одного демона, который нападет на персонажей, похитит их вещи и пригрозит им, что не прекратит мучить их до тех пор, пока они не согласятся помочь его служителям.

Местные заклинатели защитили себя от темных сил, которыми владеют сатанисты (защитные купола, духи-хранители и пр.), но не смогли защитится от физического нападения персонажей. С другой стороны, эти заклинатели тоже очень могущественны и могут предложить персонажам свои слуги – в том числе и защиту от демона.

Разумеется, бесплатно этого они делать не будут – им надо, чтобы персонажи уничтожили или изгнали сатанистов. Они могут защитить себя, но для нападения на дьяволопоклонников им нужна помощь персонажей.

На чью сторону встанут персонажи? Решать вам. Демон будет постоянно тревожить их, поэтому игнорировать ситуацию они не смогут. Им придется решить, кто станет для них врагами, а кто - союзниками. Они могут выдать сатанистов местным представителям Церкви, н не стоит забывать, что и сатанисты могут рассказать церковникам о персонажах и городских волшебниках. Как отреагируют остальные Каиниты города на возникшую вражду и участие в ней персонажей?

Спасти живым или мертвым

Гуля одного из персонажей поймали с поличным – он пытался навредить местному дворянину и теперь томится в его подземельях. Во время допроса гуля дворянин заметил его странное, неестественное поведение и решил, что несчастный одержим или заколдован.

Поэтому дворянин не стал ни казнить гуля, ни выпускать его на свободу, продолжает держать его в камере, время от времени допрашивая. Гуль провел в темнице несколько недель или даже месяцев. Две недели назад Клятва Крови ослабла, и теперь гуль может предать своего господина.

Гуля нужно убить или освободить до того, как Клятва Крови окончательно исчезнет. В любом случае персонажам надо проникнуть в замок и в подземную темницу.

Есть и еще одна сложность: дворянин вполне может связаться с местным епископом и рассказать ему о «заколдованном» заключенном. В то время, когда персонажи соберутся убить или освободить гуля, в замок может прибыть посланец епископа – может быть, инквизитор. По решению Церкви гуля могут перевести в другое место и заключить в одной из церковных тюрем.

Кровь жизни

Маг или алхимик пытается найти способ оживления глиняных и каменных статуй, но у него ничего не получается. Тогда ему приходит в голову, что одним из ингредиентов оживляющего зелья (или компонентом ритуала) должна быть кровь вампира.

Маг находит место, где обычно охотится вампир – один из персонажей или кто-то из их знакомых – и устраивает там засаду. Если в ловушку предполагается заманить друга одного из персонажей, главным героям, узнавшим о планах мага, нужно как можно скорее предупредить этого друга об опасности. Если жертвой был выбран один из персонажей, на него во время охоты могут напасть слуги и

помощники алхимика.

Персонажам нужно избежать первой ловушки, но маг продолжит охотиться за ними, поэтому они (так уж случилось) оказываются на положении жертвы.

Разумеется персонажи могут пойти на переговоры и откупиться от преследователя. Например, они могут передать магу немного крови (если при помощи этой крови удастся оживить статую, может случиться так, что она станет гулем, а алхимик даже не будет подозревать об этом).

Во имя любви к Христу

В город, где живут персонажи, прибывает молодой проповедник, давший обед бедности. Ходят слухи, что он обладает исцеляющей силой и уже помог нескольким нищим и бродягам.

Если персонажи проведут небольшое расследование, они обнаружат, что у монаха есть с собой старая потрескавшаяся чаша, которую он считает Святым Граалем. Он служит мессы для нищих везде, где им захочется – в лесах, полях и домах, - и часть людей, пивших из древнего сосуда, исцелилась от незначительных заболеваний.

Проповеди монаха попахивают ересью, так как он утверждает, что Церковь должна раздать свои богатства бедным, обвиняет духовенство в развращенности и сластолюбии и служит мессы вне соборов и часовен. У местных церковников это вызывает раздражение, и монаху приходится покинуть город и спрятаться в окрестностях.

Затем в город приезжает инквизитор – якобы для того, чтобы расследовать обвинения в ереси, предъявленные монаху. Но на самом деле ее интересует «Грааль».

Вскоре после этого прибывает отряд тамплиеров, желающих завладеть чашей. Всего их около двухсот, и многие их них обладают Верой. У их предводителя может быть какая-нибудь религия, а его помощник может быть магом. В любом случае, персонажи не смогут справиться с тамплиерами.

Такое нашествие церковников угрожает местным Каинитам. Не отличающиеся тактичностью тамплиеры разыскивают монаха, допрашивая всех, кто попадается под руку (они вламываются в дома тех, кто поддерживал монаха, и обыскивают все подозрительные места), и в процессе поиска могут обнаружить убежища Каинитов или причинить неприятности их союзникам, «сосудам» и слугам. Внимание инквизитора тоже может быть опасным. «Стадо» или слуги персонажа могут быть последователями монаха, и в этом случае они находятся под постоянной угрозой из-за расследования инквизитора. Для персонажей

и всех местных Каинитов ситуация оказывается очень неприятной.

Если персонажи сами не предпримут никаких действий, местный князь или другой уважаемый вампир могут попросить их разобраться в ситуации. Теперь персонажам придется действовать по их приказу. Цели и приоритеты у них могут быть разными. Они могут убить инквизитора (не самый удачный выход – епископ пришлет новых следователей), опорочить его, запугать или попытаться подчинить себе. Сообразительные персонажи смогут изгнать тамплиеров из города, или взбунтовав толпу, или настроив против них местные власти. Персонажи могут сами разыскать монаха и передать его и его чаш в руки инквизитора или храмовников; но сделать это будет не так-то просто, так как многие горожане сочувственно относятся к монаху, а их Вера возросла из-за приобщения к святой реликвии.

Игроки могут выбрать любой образ действий и приобрести верных друзей или врагов среди смертных.

А что там со «Святым Граалем»? На самом деле это, конечно, не Грааль (если только вы не хотите наделить чашу сверхъестественными силами и сделать ее центральным элементом всего сюжета). Может быть, это какой-то древний артефакт, наделенный исцеляющей силой. Может быть, все исцеления были совершены самим монахом, обладающим верой; может быть, на самом деле монах – маг. Если он маг, то зачем он прибыл в земли персонажей? А может оказаться и так, что все разговоры об исцелениях были лишь слухами.

Безумие князя Роланда

Князь города, где живут персонажи, явно лишился рассудка. Он требует строгой дисциплины при дворе, облагает своих подданных тяжкими налогами и жестоко преследует тех, кто не может заплатить. Однажды вечером он потребовал подать кубки, изготовленные из голов его вассалов, и впал в дикий гнев, когда приказание не было исполнено. Один из придворных разыскал персонажей и попросил их о помощи. В конце концов, чужак может увидеть то, что скрыто от глаз обитателей дворца. Придворный мог обратиться и к сиру одного из персонажей или к старейшине клана, и тогда персонажи берутся за расследование по их приказу.

В процессе расследования персонажам придется внимательно наблюдать за князем, чье настроение может измениться из-за любой мелочи, и тогда рассудительный и сдержанный вампир поддается необузданным приступам гнева. Многие слуги и приближенные князя боятся, что тот впадет в еще большую ярость, если узнает, что они помогали персонажам. Ходят слухи об одержимости демоном, кое-кто поговаривает о поцелуе Малкава. Поговорив с самыми доверенным слугами князя, персонажи понимают, что он не всегда может контролировать себя; возможно, это связано с каким-то влиянием

извне.

Многие секты, так или иначе связанные с князем, попали под подозрение. Местные Тремер, поддерживаемые кланом, готовы в любой момент развязать с ним полномасштабную войну. Глава рыцарей-храмовников некоторое время присматривался к князю, не подозревая о вампиризме последнего. Зловещая *Manus Nigrum* протягивает князю когтистую руку «помощи», надеясь подтолкнуть его к действиям, выгодным этой организации. Но наиболее достоверной кажется информация о том, что один из рыцарей князя что-то замыслил против него. Но кто и, самое главное, зачем? Всем интересно, кто же займет трон после того, как князь будет смещен, и любой хотел бы оказаться на месте этого счастливчика. Как минимум у одного из таких желающих есть связи за пределами лена, с помощью которых он может преследовать свои бесчестные интересы.

Поведение князя становится все причудливей и уже начинает привлекать нездоровое внимание Церкви. Если она начнет свое собственное расследование, ситуации может стать катастрофической. Время у персонажей подходит к концу, и им надо найти рыцаря-предателя, чтобы обнаружить причину безумия князя – меч, созданный Тремер.

Тремер решили любыми способами ускорить развязку их давней ссоры с князем. С помощью своих собратьев из ордена Гермеса они создали меч. Клинок у меча обычный, заклинание было наложено на ножны. Тот, кто владеет клинком, будет подчиняться приказам хозяина ножен.

Найденный наконец рыцарь сознался, что заключил сделку с Тремер, согласившись подарить князю клинок якобы от своего имени (с извинениями за отсутствие ножен). Но затем между ним и Тремер произошла ссора, и теперь он хочет выкрасть меч, пока тот не причинил непоправимого вреда. Князь постоянно носит меч при себе, без клинка его уже давно никто е видел. Если забрать меч, безумие у князя пройдет, но тот, кто присвоит меч себе, станет следующей жертвой заклинания. Уничтожение меча лишит ножны их силы.

Может случиться и так, что Тремер, владеющий ножнами, время от времени появляется при дворе, замаскировав свой талисман при помощи обычного меча. Персонажи могут связать внезапные перемены в настроении князя с появлениями этого вампира. Если к этому времени персонажи уже нашли рыцаря, он может указать им на ножны. Но прежде чем персонажи смогут хоть в чем-то обвинить заклинателя, им придется найти доказательства, так как слово рыцаря ничего не будет значить после того, как он сознается в сделке с Тремер. Какой бы выбор персонажи не сделали, исцелить князя можно, только уничтожив ножны или меч.

Заключение

Историю нельзя назвать законченной, если у нее нет заключения. Не все сюжетные линии могут быть до конца проработаны, кому-то из противников удается скрыться, но все равно игроки должны чувствовать, что история подошла к концу. У хроники тоже должно быть заключение. В идеале заключение для хроники составляется тогда, когда становится понятен смысл всех историй. Достичь этого можно не в каждой хронике, да и не обязательно добиваться кристальной ясности во всем, но какое-то завершение должно быть обязательно – оно позволяет почувствовать удовлетворение.

Некоторые Рассказчики могут в процессе игры все дальше и дальше отходить от основной концепции хроники – это довольна частая ошибка. Ничего страшного в таком отходе нет, но концентрация внимания на какой-то одной теме придаст хронике целостность. Иначе игроки могут почувствовать себя обязанными довести до конца каждую сюжетную линию, какой бы незначительной она не была. Не забывайте: глубина важнее мелких подробностей.

Помните, что в центре вашей хроники всегда находятся ее главные персонажи. В наших играх большое внимание уделяется развитию и проработке персонажей. Если игрок может «почувствовать» своего персонажа и сделать его правдоподобным, тогда персонаж становится похож на настоящего человека. А настоящий человек никогда не прекращает учиться и развиваться.

Разумеется, продолжить можно и уже завершенную хронику. До тех пор, пока в центре хроники стоят ее главные персонажи, любое

решение является, по сути своей, временным. Если вы привыкли к своим персонажам, вы всегда можете придумать для них новые приключения. Если у персонажа есть идеалы, он может продолжить свой путь к ним. Пока у персонажа есть личность, можно продолжать хронику, даже если вы давным-давно отложили ее.

… А если вы верите в идеалы и не растратили творческую энергию, вы и в реальном мире сможете прибегнуть к ним, и не важно, что игра давно завершена…

Подводя итоги: в процессе ведения игры надо соблюдать основные принципы.

Создавайте миф. Думайте об идеалах. Развлекайтесь. Призывайте тьму. Разгоняйте тьму светом. Будите страсти. Не забывайте об эмпатии. Управляйте историей.

Все остальное – второстепенно.

[1] — Альфонсо X Кастильский или Альфонс X Мудрый (23 ноября 1221, Толедо — 21 апреля 1284, Севилья) — король Кастилии и Леона с 1252 г. Короля также называли Альфонс Образованный или Альфонс Астроном. [Наверх]

[2] — Главный политический и судебный чиновник во времена правления англо-норманнских королей и первых королей из династии Плантагенетов. [Наверх]

‹ Глава 7: Системы вверх Глава 9: Противники ›

Версия для печати

Все оттенки Тьмы

Глава 9: Противники

Подумайте о том, чьи вы сыны:
Вы созданы не для животной доли,
Но к доблести и к знанью рождены.

- Божественная комедия, Данте Алигьери

Как и в любой ролевой игре, в «Вампирах» у главных персонажей должны быть противник. Учтите, что противник здесь – это не мальчик для битья, на котором персонажи будут оттачивать удары; противник – это полноценный персонаж, цели которого не совпадают, а то и противоречат целям персонажей игроков. Такой конфликт интересов вовсе не обязательно приводит к сражениям, и игроки, которые считают, что могут убить всех, кто им не нравится, могут испытать настоящее потрясение, впервые столкнувшись с врагом более сильным, чем они сами.

В приведенных ниже разделах перечисляются враги, с которыми ваши персонажи могут столкнуться в мире «Вампиров», а также приводится информация по разным сверхъестественным существам, живущим в средневековом Мире Тьмы. Мы приводим правила по вождению существ из других «линеек» Мира Тьмы для тех мастеров, у кого нет соответствующих книг, но эти правила опциональны. Ваши персонажи могут вступать в конфликты с другими социальными группами, друг с другом, с придуманными вами крагами – все зависит только от вас.

Церковь
Истинная Вера

Вера – это свойство (Numina), которым обладают некоторые обитатели Мира Тьмы (напоминает Способности, см. описание в Руководстве для игроков). Ее можно рассматривать и как Добродетель (см. приложения). Большинство людей обладают верой с маленькой буквы «в», почти все они беспрекословно следуют учению церкви. Но лишь малая часть людей обладает жаром фанатика, непоколебимой убежденностью, которые могут защитить от тварей наподобие вампиров.

Эту Веру нельзя назвать Навыком, значение которого возрастает за счет опыта. Разумеется, она может усилиться из-за каких-то переживаний и обстоятельств, но все же Вера – это скорее показатель убежденности и умственной силы. По решению Рассказчика Вера может усиливаться или слабеть, что будет отражать религиозное рвение персонажа. Вера не приходит извне, она не даруется Богом или ангелами. Не важно, насколько вера соответствует истине – люди верят, и внутренняя убежденность является для них защитой.

Учтите, что Вера еретиков может быть ничуть не слабее Веры праведных христиан. У иудеев, мусульман и язычников тоже есть вера, вне зависимости от того, кому они поклоняются – Иегове, Аллаху или Богине-Матери. Даже у сатанистки может быть Вера – вера в злых духов, которым она служит.

Вера, как и Способности, может иметь значение от 1 до 5. Но средневекового человека Вера защищает намного лучше, чем нашего

современника. Вся жизнь средневековых людей опирается на религиозность и веру, и это приводит к появлению коллективного бессознательного, влияющего на реальность.

Степень защиты зависит от уровня Дополнения, как описано ниже. Разумеется, это лишь рекомендации. Рассказчик может менять их по своему усмотрению, чтобы добавить напряжения и драматизма в свою историю.

***** Любой персонаж, имеющий Веру, может защититься от вампира, продемонстрировав святой символ или прочитав молитву (голливудское клише о вампирах, шарахающихся от распятия). Игрок выполняет бросок на Веру, сложность которого равна значению Силы воли у вампира. Количество успешных баллов означает количество шагов, на которые будет вынужден отступить вампир. Если успешных баллов нет, вампир не отходит от человека, но не может к нему приблизиться. В случае провала вампир подходит к жертве безо всяких помех. Если к телу вампира был прижат крест, Библия или иной символ, каждый успешный балл наносит вампиру одно усиливающееся повреждение, так как эти символы прожигают его плоть.

****** Человек с Верой, равной 2 и более, считается «нейтральным», он невосприимчив к Доминированию.

******* Человек с Верой 3 и более может чувствовать присутствие вампира. Ему не обязательно сознательно стараться ощутить присутствие бессмертного: нужное ощущение у него возникнет, если он будет пребывать в мирном, спокойном состоянии духа, например, во время размышлений, молитв, чтения благочестивых книг, раздумий над библией и пр. Человек не почувствует присутствия вампира, если будет занят (например, спором) или будет находиться в шумном, многолюдном месте (в толпе, на балу или званом ужине и т. п.). Эта способность проявляется не всегда, Рассказчик может сказать, что персонаж почувствовал вампира, только при наличии определенных условий. Учтите, что человек не может точно сказать, что именно он почувствовал; все, что он знает, - это рядом с ним находится какое-то злое, нечистое существо.

******** Человека нельзя обратить в гуля, на него не действуют Дисциплины, связанные с контролем над мозгом, например, Затемнение и Присутствие.

********* Человек настолько чист и свят, что одно его присутствие может вызвать у вампира отвращение и презрение к самому себе, ужас и даже физическую боль. Любой вампир, услышавший, как такой человек читает молитву, проповедует или распевает псалмы, или прикоснувшийся к такому человеку, может броситься прочь в страхе. Вампир, который по каким-то причинам не может бежать, превращается в жалкий комок плоти, скорчившийся на полу, всхлипывающий,

плачущий и молящий о пощаде. Чтобы избежать этого, вампир или тратит единицу Силы воли (на эпизод), или каждый ход выполняет бросок на Выносливость (сложность 5 + значение Интеллекта у вампира). Чем выше Интеллект у вампира, тем выше сложность броска, так чем умнее вампир, тем сильнее будут его моральные страдания при встрече с истинно верующим человеком.

Теоретически у смертного может быть Вера выше 5, но таких людей – один на миллион. Обычно их считают святыми. Вряд ли они появятся в ваших хрониках (разве что однажды), но они обладают невероятной силой.

У вампиров есть возможность обнаружить верующего человека, не входя с ним в прямой контакт: Чтение Ауры позволяет почувствовать таких людей. У человека с Верой аура меняется, приобретает золотистое или серебристое сияние. Яркость сияния зависит от силы Веры. Учтите, что в нормальном состоянии аура не видна; рассмотреть ее можно только с помощью Прорицания.

И, наконец, помните, что Вера отражает преданность человека его религии. Действовать он будет соответствующим образом. Люди с высокой Верой могут быть фанатиками, а тем, кто не настолько погружен в религию, они могут казаться безумцами.

У Каинитов, как правило, Веры нет. В конце концов, они считают себя проклятыми. Прежде чем наделять вампира такой силой, подумайте как следует.

Реликвии

Реликвии – это вещи, напрямую ассоциирующиеся со святыми или иными благочестивыми персонажами христианских легенд; согласно распространенным верованиям, реликвии обладают некоей сверхъестественной силой, полученной от святого.

Эти вещи и в самом деле наделены силой. Они впитали в себя Веру своих прежних владельцев и убежденность благочестивых христиан, которые веками поклонялись этим реликвиям. Самые могущественные реликвии одновременно являются и самыми известными, их соотносят с величайшими святыми, перед ними молятся тысячи паломников. Но сила есть в любой реликвии, и даже подделка может рано или поздно накопить благую энергию. Если достаточное количество людей верит, что данная реликвия обладает силой, она постепенно наполняется Верой.

Величайшими из всех реликвий считаются Святой Грааль (чаша Христа), Истинный Крест (на котором Он был распят) и плащаница (в которую Он был завернут). По Европе разбросаны тысячи кусков дерева, которые якобы являются частицами Креста.

Но большая часть реликвий представляет собой мощи – части тел святых. Чаще всего встречаются фаланги пальцев, черепа считаются весьма сильными реликвиями, и предприимчивые торговцы наживают целые капиталы, продавая доверчивым прихожанам кости животных и останки ничем не примечательных смертных.

Существуют и более примечательные реликвии. Например, змеи святого Кина – это змеи, обращенные в камень жившим в шестом веке святым Кином, хотя современные люди решат, что это всего лишь окаменелости.

Другие «мелкие» реликвии тоже могут обладать силой. Предметы, привезенные из дальнего паломничества, могут стать хранилищем силы, как, например, морская раковина, привезенная из Сантьяго, что в Испании.

У каждой реликвии есть свое значение Веры. Если человек стоит рядом с такой реликвией или носит ее при себе, его значение Веры складывается со значением Веры у реликвии. Таким образом, Вера может появиться даже у человека, изначально этим свойством не обладающего. Если у человека несколько реликвий, его показатель Веры увеличивается только на значение Веры у самой могущественной из них (все значения Веры не суммируются!).

Помимо значения Веры, реликвии могут обладать и некоторыми другими свойствами.

Некоторые из них, например, могут даровать владельцу победу в сражении. Одной из таких реликвий являлось копье, которым якобы был ранен Христос на кресте. Это копье на единицу увеличивает запас бросков у каждого солдата в армии, владеющей копьем.

Мастер может сам придумывать реликвии и наделять их сверхъестественными силами.

Примерные значения Веры

Святой Грааль или плащаница	5
Череп или кровь великого святого	4
Кость великого святого	3
Частица Креста	3
Череп или кровь малозначимого святого	3
Кость малозначимого святого	2
Фальшивая кость великого святого	2
Фальшивая частица Креста	2

Фальшивая кость малозначимого святого	1
Символ, привезенный из дальнего паломничества	1

Святая вода

В Церкви есть традиция освящать различные предметы и инструменты, которые затем или используются в самой церкви, или служат на благо прихожан. Освятить можно практически что угодно, от армии до мешка с зерном.

Можно освятить и воду из колодцев или источников, и тогда получится «святая вода». Обычно такой водой заполняют купель в церкви, и прихожане могут набирать ее и использовать по своему усмотрению, но в некоторых приходах купель приходится огораживать, чтобы сатанисты и темные маги не использовали святую воду в своих нечестивых ритуалах.

Средневековые люди лечились святой водой, окропляли ею поля и скот, разбрызгивали вокруг домов, чтобы отогнать злых духов и уберечься от колдовства.

Эффект от святой воды Рассказчик придумывает сам. Помните, что значение Веры у святой воды равно значению этого Дополнения у священника, который эту воду освящал. Если у священника Веры нет, значение Веры у воды будет равно единице. Вода, освященная епископом, имеет значение Веры 2. Сосуд со святой водой не может стать защитным талисманом, как реликвия. Он не увеличивает значение Веры у владельца. Но святую воду можно использовать по-разному (см. ниже). Учтите, что свои свойства освященная вода сохраняет в течение месяца.

* Место, окропленное святой водой, вызывает у Каинитов неприятные ощущения. При броске на Восприятие + Эмпатия (сложность равна Силе воли у вампира) смертные могут заметить, что кто-то рядом с ними чувствует себя не в своей тарелке.

** Воду со значением Веры 2 и выше можно использовать в качестве оружия против вампира. Вампир получает усиливающиеся повреждения, равные значению Веры у воды.

*** Круг, очерченный святой водой со значением Веры 3 и выше (линия должна быть непрерывной), становится неодолимой преградой для любой темной твари. Чтобы переступить через линию, Каинитам нужно выполнить бросок на Выносливость со сложностью 10, и только самые могущественные из демонов могут преодолеть такую защиту. Святой водой можно начертить как короткую линию перед дверью, так и огромную окружность, защищающую всю деревню.

******** Место, окропленное святой водой со значением Веры 4 и выше, вызывает неприятные ощущения как у Каинитов, так и у гулей. При броске на Восприятие + Эмпатия (сложность равна Силе воли у проверяемого создания) смертные могут заметить, что кто-то рядом с ними чувствует себя не в своей тарелке.

********* Святой водой со значением Веры 5 (встречается очень, очень редко!) можно окропить определенное место, чтобы создать «зону безопасности», в которой не действуют силы вампиров. Смертный, находящийся в пределах этого места, считается «нейтральным» (на него не действует Доминирование), он невосприимчив к эффектам Затемнения, Присутствия и пр. Но гули от своих уз не освобождаются, и сила Клятвы Крови не уменьшается. Каиниты, находящиеся в пределах освященного места, могут использовать силы, воздействующие на них самих (Стойкость, Могущество, способности к исцелению и пр.). Эффект от использования святой воды сохраняется в течение суток.

Другие освященные предметы

Церковь может освящать не только воду, но и множество разнообразных вещей и объектов, начиная от посевного зерна у крестьянина (чтобы урожай был лучше) и заканчивая воюющими армиями.

Ниже приводятся примеры освященных вещей и описываются возможные эффекты от освящения. В общем случае для освящения требуется проведение определенного ритуала, причем проводить его должен священник, обладающий Верой. Разумеется, в исключительных случаях можно допустить проведение ритуала человеком светским или же священником без Веры. По решению мастера эффект от освящения может проявляться не всегда – все зависит от обстоятельств в игре. Помните, что мы лишь советуем и приводим примеры. Как именно освящение будет работать в вашей игре – решать только вам.

* **Церковные колокола** обычно освящаются. Эффект от освящения считается постоянным; все злобные или вредные духи, заслышав звон таких колоколов, обращаются в паническое бегство.

* **Дома** освящают в тех случаях, если их обитатели считают, что им может навредить какое-то сверхъестественное существо. Освященный дом, как и земля, политая святой водой, вызывает у Каинитов неприятные ощущения. При броске на Восприятие + Эмпатия (сложность равна Силе воли у проверяемого создания) смертные могут заметить, что кто-то рядом с ними чувствует себя не в своей тарелке. Эффект от освящения длится неделю.

* **Посохи пилигримов** обычно освящаются перед отправлением в паломничество. Освященный посох (который обычно используют в дороге как трость) считается реликвией со значением Веры 1, но только

в руках у своего владельца и только до окончания паломничества.

* **Оружие** можно благословить для совершения определенного подвига или же для сражения с определенным врагом. Если оружие было благословлено для убийства того или иного вампира (или оборотня и пр.) и им воспользовались в течение месяца после обряда, оно наносит усиливающиеся ранения. Этот эффект сохраняется в течение одной битвы или одного эпизода.

* **Армии** обычно получают благословение, но это благословение не всегда проявляется в игре. Погибшие солдаты из благословленной армии имеют больше шансов попасть на Небеса, но это и все. В некоторых случаях (например, если благословение было получено от священника с высокой Верой или если армия ведет сражение с особенно злобным врагом) каждый боец в армии может получить единицу Веры, которая сохраняется на протяжении всей битвы.

* **Хлеб и вино**. Может быть, самый яркий пример благословения – это освящение хлеба и вина во время мессы. Это одна из основных церемоний христианской церкви. Считается, что хлеб и вино пресуществляются в плоть и кровь Христову (сохраняя при этом обычный вкус и вид). Пресуществление происходит вне зависимости от того, есть ли у священника Вера или нет. Такие хлеб и вино называются Святыми Дарами и не обладают какими-либо особыми силами, но ведьмы и темные маги иногда пытаются похитить их, чтобы использовать в своих нечистых ритуалах. Для Каинитов Святые Дары – смертельный яд. Любой вампир, попробовавший освященный хлеб или вино, получает усиливающиеся повреждения. Даже если в рот ему попала маленькая частица Даров, он должен выполнить бросок на повреждение (один кубик + 1). Если был сделан полный глоток вина или съеден большой кусок хлеба, повреждения становятся весьма ощутимыми (один кубик + 5).

Святая земля

По всей Европе есть места, считающиеся святыми. Обычно это земля вокруг алтаря в церквях и соборах, места, где претерпели мучения святые или могилы этих святых.

Эффекты святой земли:

* Каиниты на такой земле испытывают неприятные ощущения. При броске на Восприятие + Эмпатия (сложность равна Силе воли у вампира) смертные могут заметить, что кто-то рядом с ними чувствует себя не в своей тарелке.

* Сложность любого броска на Дополнение Экзорцизм уменьшается на 2.

* У любого существа, обладающего Верой, на святой земле значение Веры увеличивается на единицу (но те, у кого Веры нет, ее не получают).

Чудеса

В средневековых легендах рассказывается о святых мужчинах и женщинах, обладавших силами и способностями, объяснить которые при помощи привычных понятий было невозможно. Очень редко людям с высоким значением Веры, в особенности если они находились на святой земле, удавалось совершать необычайные деяния.

Например, такой человек мог исцелить больного, вернуть разум сумасшедшему, предсказать будущее, почувствовать грешника или место, где творится зло, неделями жить без еды или воды, молитвами успокаивать бурю и т. д.

Для выполнения подобных действий человек должен обладать Верой не ниже 4. Он может совершить одно-два однотипных чуда, но очень, очень редко. Помните, что такие способности не зря называются сверхъестественными; они происходят случайно, их нельзя предсказать, просчитать и свести к набору правил.

Во многие из средневековых чудес верится с трудом. Говорят, что некоторым святым удавалось изгнать змей из определенной местности, что звери и птицы приносили им еду или что они невредимыми выходили их огня и переживали пытки. По решению мастера особо благочестивые люди могут совершать подобные чудеса (для этого понадобится Вера со значением выше 5), или же мастер может

объявить, что все это – результат магических заклинаний.

Инквизиторы

Инквизитор – это человек (как правило, священник), назначенный епископом для расследования определенного случая «богохульства». К богохульству можно отнести занятия магией, колдовство, ересь и активность вампиров.

Инквизитор пользуется уважением со стороны духовенства и большинства простых смертных. Другие священники обязаны всячески помогать ему, после завершения расследования светские власти (король, бароны и пр.) выносят приговор тому, кого инквизитор посчитал виновным. Правители могут отказаться выполнять приговор, но это опасно; в лучшем случае несговорчивого дворянина отлучат от церкви, в худшем случае им займется инквизиция.

Инквизиторы не обладают какими-либо сверхъестественными силами. Но у многих у них есть Вера и Экзорцизм (Дополнение), а также хорошо развитый Оккультизм. До тех пор, пока светская власть оказывает им поддержку, инквизиторы представляют для Каинитов нешуточную опасность.

Экзорцисты

Экзорцист – это священник или другое духовное лицо, научившийся изгонять злых духов, отгонять вампиров и защищать паству от сил тьмы и получивший на это разрешение Церкви. Экзорцист проходит обучение при соборе или монастыре и получает благословение от местного епископа; как правило, у него есть книга с молитвами и описанием ритуалов, с помощью которых он борется со злобными тварями.

В терминах игры Экзорцизм – это Дополнение (Numina), которое может быть у смертных клириков. Значение этого Дополнения отражает качество подготовки экзорциста, полезность его книги, его уверенность в себе и значение Веры у епископа, посвятившего его в ранг экзорциста.

Если экзорцист собирается изгнать злого духа, прогнать вампира, связать демона и т. п., ему нужно выполнить бросок на Обаяние + Экзорцизм. Сложность броска варьируется с учетом обстоятельств. Помните, что сложность определяется для тех случаев, когда у экзорциста при себе есть книга молитв и весь набор «святых» ингредиентов и нужных предметов (например, канделябр, соль, Библия, распятие и пр.). Если что-то из этих вещей отсутствует, сложность броска возрастает. Если у него нет при себе молитвенной книги, выполняется бросок только на Обаяние (значение Экзорцизма не учитывается). Уровень экзорциста во многом зависит от качества книги и может уменьшаться или повышаться при потере или приобретении

текстов.

Данные правила могут применяться и к экзорцистам-нехристианам. Например, языческий жрец тоже может изгонять духов. Ведьма или сатанист могут обладать схожими силами, полученными от покровительствующего им демона.

Задача	***Сложность***
Молитва, обращающая вампира в бегство	Сила воли вампира +4
Молитва, обращаются призрака в бегство	Сила воли призрака
Молитва, обращающая младшего демона в бегство	6
Молитва, обращающая старшего демона в бегство	9
Ритуал для изгнания демона из определенного места	10
Ритуал для изгнания призрака из определенного места	8
Песнь, наносящая усиливающиеся ранения (вампирам, призракам, демонам)	Выносливость объекта + 4
Ритуал для обнаружения демона, вампира, призрака	10 – Восприятие экзорциста

Религиозные объединения

В Европе было немало религиозных объединений, то есть организаций, которым принадлежали монастыри, скиты и убежища для мужчин и женщин, желающих посвятить свою жизнь Господу. Эти объединения были самыми разнообразными, от могущественного ордена бенедиктинцев, владевшего тысячами монастырей, и до малоизвестных местных орденов наподобие английских монахов святого Гилберта.

У многих из них – как у бенедиктинцев – всего две заботы: молиться Богу и добывать себе пропитание, но не всегда эти задачи расположены в таком порядке. Религиозные ордена постепенно стали крупными землевладельцами, их члены молятся, учат, управляют обширными владениями и пытаются не обращать внимания на окружающий их мир. Монахам не обязательно проявлять примерное благочестие (часто в монастыри приходят недотепы, которые не могут найти себе иного применения в жизни или не могут рассчитывать на богатое наследство), хотя у некоторых из них имеется Вера, иногда – со значением 4 и даже 5.

У других орденов более практичный подход к жизни, как, например, у августинцев (или каноников святого Августина), которые часто восстанавливают заброшенные церкви, содержат больницы для бедных, обучают студентов и детей богатых людей (часто такие школы располагаются при крупных соборах). У членов таких орденов может быть Вера и некоторые практические навыки, например, Медицина.

Орден картезианцев[1] готовит мужчин и женщин к отшельнической жизни. У этих глубоко верующих отшельников практически всегда есть Вера. Обычно они проводят дни в молитвах, оплакивают грехи мира, занимаются самобичеванием, постятся и снова молятся.

Вскоре (зависит от времени игры) в Европе появятся два новых ордена. Францисканцы отдают все свое имущество бедным и посвящают всю свою жизнь заботам о неимущих и убогих. Доминиканцы ведут борьбу с ересями, проповедуя и наставляя людей; со временем именно они станут основателями Инквизиции.

Не надо забывать и о военных орденах. Они объединяют хорошо обученных воинов, сражающихся с язычниками и защищающих Святую Землю (Палестину). Самые известные из них – это…

Рыцари-храмовники

Орден нищенствующих рыцарей Храма Соломона (называемых храмовниками) был официально признан Папой Римским в 1128 году и быстро стал самой опасной и уважаемой военной силой в Европе. Эти тренированные воины, которых легко можно было узнать по белым плащам с нашитыми красными крестами и бородам (большинство мужчин в средние века брились) обязаны были отчитываться только перед самим Папой и считали своей обязанностью отвоевать Святую Землю у мусульман. Но кое-кто из сторонних наблюдателей считал, что были у рыцарей и иные цели, не столь благочестивые, и достигались эти цели весьма необычными методами.

Храмовники и в самом деле ставят перед собой задачу отвоевать Святую Землю (и в особенности Иерусалим) у мавров (арабов-мусульман). Иерусалим нужен им потому, что этот город имеет огромное значение для всего христианского мира, но и потому, что они знают: в переделах города расположены развалины храма Соломона. Рыцари верят, что, пробудив заточенных в этих развалинах духов, они смогут овладеть всей Святой Землей и навеки изгнать из ее пределов мавров.

Многие из храмовников, в особенности – их руководители, пойдут на что угодно, чтобы удержать святую Землю. Они готовы рисковать всем – в том числе и душами. Многие из них увлеклись волшбой и алхимией, и слухи об их мистических опытах привлекли в их ряды нескольких магов.

Главы ордена терпимо относятся ко всем проявлениям любознательности и ереси – но не к сатанизму, - так как надеются, что это поможет им захватить Палестину. Они в совершенстве овладели искусством лечения травами, разбираются в ядах. Они смогли найти и отвоевать (или похитить) несколько святых реликвий, которые могут помочь им в сражениях, и всегда внимательно прислушиваются ко всем разговорам о других священных предметах, в особенности – о Святом Граале. Между орденом и ассасинами (а значит, и Ассамитами) Сирии давно установились прочные связи, позволяющие им обмениваться книгами и услугами; рыцари прибегают к сомнительной магии, чтобы заставить духов помогать себе (см. ниже).

Разумеется, старшие тамплиеры стараются держать информацию обо всех этих опытах в тайне – как от посторонних, так и от младших собратьев. Их занятия и ритуалы проходят в обстановке глубочайшей секретности, и горе тому, кто случайно помешает им. Такая осторожность вполне объяснима, но может оказаться вредной для ордена: под покровом тайны искушенные и циничные люди могут экспериментировать с самой темной магией, изучать запретные искусства и манипулировать членами ордена ради собственной выгоды.

Орден, с его опытнейшими фанатичными воинами (у многих из которых есть Вера), с целой коллекцией реликвий и тайных знаний, с обширными связями с магами и даже Ассамитами, может стать достойным противником даже для старейших из вампиров. Но сейчас Каиниты храмовников не интересуют. Все, что заботит рыцарей, - это завоевание Святой Земли, и отвлекаться на борьбу с вампирами они не собираются.

В качестве постскриптума: орден был обвинен в ереси и распущен в 1314 году, его последний великий магистр, Жан де Моле, был сожжен на костре по приговору короля Франции. Рыцарей, помимо всего прочего, обвиняли в сатанизме, черной магии, педофилии и переходе в ислам (король остро нуждался в деньгах и решил, что золото, награбленное у рыцарей, может пополнить его казну). Умирая, великий магистр проклял тех, кто осудил его. Король Франции и Папа Римский умерли в течение года после казни де Моле.

Купцы

У средневековых купцов нет особых причин для ненависти к вампирам. Разумеется, как и все христиане, они враждебно настроены по отношению к Каинитам, как и к любым существам, наделенным темными сверхъестественными силами. Но купцы скорее сообщат о вампире Церкви или местному дворянству, чем сами будут пытаться уничтожить персонажа.

При определенных условиях персонажи могут сделать часть купцов своими врагами, и тогда у них появится весьма несговорчивый

противник. Купцы, как правило, богаты, а потому могут позволить себе оплатить услуги соглядатаев, наемников и прочего отребья, к тому же у них есть связи во всех крупных и малых городах, где они ведут торговлю.

Купец может стать врагом вампиров по разным причинам. Например, кто-то из Каинитов мог дать Становление или убить сына или дочь торговца. Если друг или партнер купца стал гулем, тот может попытаться вырвать его из-под власти вампира.

Купцов может спровоцировать нападение на их помощников (среди которых могут быть и члены семьи торговца) или охота в тех землях, где купец собирался развернуть торговлю. Например, персонаж может решить, что углежоги – легкая добыча (углежоги – это люди, которые пережигают дрова в древесный уголь, который затем используется в качестве топлива). Но если он убьет слишком много углежогов или отпугнет их от леса, поставки угля прекратятся, и у купцов, торгующих этим топливом, упадут прибыли.

Дворянство

В сельской местности и многих городах дворяне следят за соблюдением законности, поддерживают мир и порядок, налагают наказания; именно они будут расследовать большинство преступлений, совершенным персонажами.

Им принадлежат обширные земельные угодья. Юные вампиры – если только не получили разрешения охотиться в пределах города – обычно ищут себе пропитание во владениях дворян. Дворяне следят за мостами и паромными переправами, служат посыльными и охранниками у тех, кто выше их по положению, собирают налоги и распоряжаются немалыми богатствами. Большинство убежищ расположено во владениях дворян.

Существует большая вероятность, что интересы ваших персонажей рано или поздно столкнутся с интересами знати. Если персонажи нарушили закон или если их заметили слоняющимися без дела вокруг поместья, может возникнуть конфликт. Можно попытаться заслужить расположение и даже дружбу дворян или взять кого-нибудь из знати под контроль. Мелкопоместные дворяне могут мешать вампирам, постоянно путаясь у них под ногами. Могущественные или слишком упрямые аристократы могут стать врагами для персонажей и направить на борьбу с ними все имеющиеся в их распоряжении военные силы и финансы.

Не забывайте, что большая часть европейского дворянства – верные христиане, считающие вампиров отродьями Дьявола. Им вполне хватит этой причины, чтобы напасть на Каинита, а большая часть дворян – хорошо обученные воины.

Противники среди Каинитов

Персонажи могут найти себе врагов и среди Каинитов. Можно придумать что угодно: придворные интриги, войны между княжествами, борьба между старейшинами или кланами, мятежи молодых Каинитов, необходимость держать смертных в неведении относительно численности и сил вампиров, Джихад и диаблеристы. Но помните, что в небольших по размеру средневековых княжествах такие конфликты обычно проходили на личностном уровне и в них часто использовались смертные «пешки», а не вампиры.

Средневековая хроника предоставляет вам еще несколько интересных возможностей. Ласомбра и Цимисхи – до начала разложения и создания Шабаша – могут стать как врагами, так и прекрасными союзниками. Ни у одного из кланов нет такой тесной связи со смертными и такого чувства семьи, как у Цимисхов, и ни один современный вампир не сможет превзойти тысячелетнего Ласомбра в хитрости.

Появление «новых» кланов, таких, как Тремер, тоже представляет немалый интерес. Каиниты, боясь. Что эти выскочки смогут отобрать у них с таким трудом полученную власть и земли, могут настроить персонажей против них. Или же персонажи, сами существа молодые и еще слабые, могут объединиться с представителями нового клана.

Ваали в Средние века тоже проявляли немалую активность. До основания Инквизиции их численность была довольно высока, к тому же они были хорошо организованы.

У других кланов тоже есть свои цели, объединяющие их со смертными народами и правителями. Самые очевидные примеры тому – Бруха и Тореадор в Испании и Ассамиты в Сирии, но и во многих других

случаях дрязги между Каинитами затрагивают мир смертных, усложняя конфликты, которые в современном мире остались бы только между вампирами.

Ваали

Линия крови Ваали возникла в Месопотамии много лет назад, но никто точно не знает, как именно это произошло. Кланы в кои-то веки смогли объединиться и разорвать сеть черной магии и демонизма, сплетенную Ваали, в конце концов заставив противника уйти в подполье.

В темноте и тайне рассеянный клан постепенно восстанавливал силы. В древнем мире Ваали основали «мистические культы», чтобы привлечь смертных и перспективных «птенцов»; места своих сборищ они часто маскировали под языческие храмы.

Чтобы контролировать своих смертных приспешников, Ваали используют обман и морок, Присутствие и Клятвы Крови. Те смертные, кто согласился сотрудничать со злыми духами, делают это ради собственных целей, не подозревая о планах Ваали.

Ваали склонны ко злу и разрушению даже в большей мере, чем Последователи Сета. Они твердо верят в окончательную победу тьмы и читают вампиров слугами Врага, в какой бы форме он ни пришел. Их не интересует человеческое общество, им даже не нужна власть – все, чего они хотят, это воцарения Ада на Земле.

Ваали обращают умных, энергичных и очень жестоких людей. Каждый, кто принадлежит к этой нечистой линии крови, имеет представление об оккультизме. Проще встретить единорога, чем Ваали, не следующего по Пути Дьявола.

Птенцы Ваали остаются под присмотром старейшин в течение нескольких лет посте Становления. Убежища старейшин, часто называемые «гнездами» (как «гнездо гадюки»), часто становятся центрами деятельности клана, из которых Ваали отправляются на

поиски проклятых реликвий, манускриптов и сокровищ, с помощью которых они смогут приблизить пришествие демонов на Землю. Некоторые Ваали могут странствовать вдали от гнезда в течение нескольких лет и даже веков, основывая в разных местах ковены для сбора информации, поиска артефактов и привлечения последователей. Но большая часть членов клана возвращается в гнездо каждый год-два, чтобы отчитаться перед старейшинами и узнать об очередных замыслах Ваали.

Но эти Каиниты не всегда сотрудничают друг с другом. Клан в целом хочет установить на Земле царство демонов, но каждый из его членов надеется быть тем, кто сможет призвать создания зла. Ваали часто работаю поодиночке, скрывая от сотоварищей свои открытия и находки; старшие члены клана отличаются особенной скрытностью. Каждое гнездо строит планы независимо от остальных, иногда даже во вред единоплеменникам, так как каждый старейшина стремится стать проводником судьбы. Тот, кто установит власть демонов, будет вовеки править смертными (по крайней мере, так читают Ваали).

Чужакам редко удается сотрудничать с Ваали на своих условиях. Проклятые среди Проклятых почти не общаются с остальными Каинитами, если же общения избежать не удается, они предпочитают притвориться Каитиффами.

Клановыми Дисциплинами Ваали являются Затемнение, Присутствие и Демонизм. Слабостью клана считается их уязвимость перед религиозными символами. Их пугают распятия, звезда Давида и тому подобные талисманы, к тому же они получают двойные повреждения от Истинной Веры.

Горгульи

Горгульи были созданы Тремер в самые первые годы существования клана и были, возможно, единственным оружием, позволившим Тремер выжить. Цимисхи опасались, что эти смертные волшебники, ставшие вампирами, станут слишком могущественными и вытеснят их из Восточной Европы. Война началась почти сразу после становления клана и продолжилась после того, как Цимисхи вошли в союз с Гангрелами и Носферату. Волны нападавших внов и вновь накатывались на плохо защищенные капеллы.

В осажденном убежище в горах Горатрикс без устали работал над оружием, которое позволило бы изменить ход войны. Он ставил опыты над попавшими в плен Цимисхами и Носферату и в конце концов вывел жутковатый гибрид, получивший название Горгулий. Злобные, пропитанные ненавистью по отношению к вампирам, из которых они были созданы, Горгульи стали отличными сторожевыми псами и охранниками. С тех пор Горгульи верно служат Тремер, и горе тому, кто подойдет слишком близко к охраняемой ими капелле.

Текущая в их венах кровь Носферату превратила их в отвратительных «демонических» тварей с огромными крыльями летучей мыши. С возрастом кожа горгулий твердеет и становится похожей на камень, иногда покрываясь странными наростами. Горгульи предпочитают жилища, где их окружает камень, например, пещеры и катакомбы. Нет Горгулий старше 29 лет; все они были созданы в последние 30 лет.

Дисциплинами Горгулий считаются Стойкость и Могущество. Так как в Горгульях течет смешанная кровь, тот, кому они дают Становление, почти полностью теряет память под напором воспоминаний и магии, наполняющих кровь сира. Прошлая жизнь у них может быть любой, но после Становления первичными становятся Физические Атрибуты и Таланты. Горгульи создавались как раса рабов, поэтому их Сила воли при сопротивлении Доминированию или заклинаниям контроля уменьшается на 2.

Картезианцы ведут полуотшельническую и строго созерцательную жизнь. Приор Гиго дал в 1134 году ордену устав; в 1176 он был утвержден папой. В их уставе закрепляются правила, установленные св. Бруно. Картезианцы обязаны были вести весьма строгий образ жизни, соблюдать строгие посты и молчание, заниматься ремеслами, перепиской книг и т.д. Свои доходы они употребляли на постройку церквей. Картезианцы славились своим гостеприимством и благотворительностью. Одним из основных источников богатства ордена было приготовление и продажа ликера «шартрез».

Оборотни

> Умоляю, скажи, какова его болезнь? - Очень вредная болезнь, мой господин, Ее называют ликантропией.
>
> *- Герцогиня Мальфи, Джон Вебстер*[2]

Легенды, рассказывающие об оборотнях, не врут. Оборотни существуют на самом деле, и они ненавидят человечество и его деяния. Обреченные Дьяволом на безумный гнев, эти существа стали самой большой опасностью для деревень и городов Средневековья. Они приходят ночью, чаще всего во время полнолуния, и проносятся по грязным или мощеным улочкам, нападая на людей и время от времени похищая младенцев, которых они уносят с собой в леса. Люди молят Господа защитить их от этого кошмара, но в Темные Века Дьявол обладает немалой властью; он бродит по пустошам и лугам, охотясь за неверными и грешниками. Оборотня можно узнать по следующим признакам: у него сросшиеся брови, покрытые густыми волосами руки, а может быть, и ладони. Но главным признаком оборотня считается пентаграмма на левой руке, выжженная Дьяволом – символ обращения

в зверя.

Средневековые люди верят во все эти легенды.

Они ошибаются.

На самом деле оборотни – это полулюди-полуволки, наследники культуры каменного века, чьи традиции не менялись с тех пор, как был построен Первый Город. Это магические существа, чьи тела частично нематериальны, и которые могут время от времени покидать мир вещей и перемещаться в Незримый Мир, царство духов, которое они называют Умбра. Они взаимодействуют с природой во всех ее проявлениях, создают волшебные фетиши и наполняют лесные поляны магией (такие поляны называют каэрнами, caern[3])

Оборотни делятся на несколько племен, каждое из которых отличается от остальных и не доверяет им. Каждое племя считает, что люди в их местности – Родичи – это их предки и возможные родители их будущих детей; культура этих людей сильно влияет на образ жизни родственного с ними племени. Волки тоже рассматриваются в качестве брачных партнеров, так как оборотень может родиться как у человека, как и у волка.

Как средневековые церковники посвящают свои жизни Богу, так и оборотни поклоняются и преданно служат Матери Земле, известной среди них под многими именами, самое распространенное из которых – Гайя. И точно так же, как люди верят в Дьявола и боятся его, оборотни верят в существование злобного существа, которого они называют Тварь (Wyrm). Тварь порождает чудовищ и посылает их на землю для уничтожения природы, людей и оборотней.

У оборотней много самоназваний. Сейчас они называют себя Гару; это название получило распространение благодаря французским и нормандским Серебряным Клыкам. Но в Темные Века племена мало общались друг с другом и были рассеяны по большой территории, поэтому каждое племя считало свое название и свои обычаи единственно верными и возможными. Так, Фенриры (Потомки Фенриса[4]) называют большинство Люпинов Фенрирами, веря, что все они – сыновья и дочери Фенриса, вне зависимости от того, соглашаются с этим остальные оборотни или нет.

Оборотни в легендах

Образ оборотней в человеческих преданиях менялся от эпохи к эпохе. В ранние, первобытные времена меняющие облик создания считались чуть ли не богами, так как они могли общаться с хищниками и учили людей секретам охоты, позволяющей выжить. По мере развития цивилизации связи с природой становились все менее важными, ее начинали бояться, и тогда оборотни стали символами неприрученной

дикости. В Темные Века оборотней считали прислужниками Дьявола, проклятыми, обреченными приноситься несчастья людям.

Некоторые врачи того периода считали ликантропию болезнью, хотя и верили, что она возникает при нарушении баланса между жидкостями организма. Паулус Эгинета, живший в 7 веке в Александрии, описывал пациентов, страдающих «меланхолической ликантропией» (избытком черной желчи): они бледны, у них плохо выделяются слезы и слюна (и они постоянно испытывают жажду), их ноги в плохом состоянии из-за того, что по ночам они бегают на четвереньках. Может быть, врач наблюдал метиса, Танцора Черной Спирали или сумасшедшего человека, но уж никак не нормального Люпина.

Нельзя винить людей в том, что они не понимают оборотней. Они физически и психологически не способны сделать это. Много веков назад оборотни воевали с людьми, пытаясь сдержать рост человечества. Первобытный ужас, зародившийся в те времена, до сих пор живет в каждом человеке; любой, кто видел Люпина в облике полуволка-получеловека, испытывает нервное потрясение и пытается убедить себя, что на самом деле он не сталкивался ни с чем подобным (см. Оборотни: Апокалипсис).

Средневековые люди не могли защититься от ужаса перед оборотнями, отгородившись от него стеной неверия и здравого смысла. Обычно они хорошо запоминали то, что видели, и рассказывали своим детям о встрече с ужасным слугой Дьявола (если выживали, конечно). Поэтому средневековые люди не получают бонусов, указанных в таблице Нервных расстройств. Самая естественная реакция для них – страх. Берсерка можно заменить на Недоверие.

Племена

В средневековой Европе обитало лишь несколько из 13 племен оборотней. Люди еще не оттеснили Люпинов в отдаленные земли, и межплеменные конфликты возникали редко. В Темные Века оборотни следили за соблюдением территориальных прав (по большей части) и хорошо знали, что им будет за нарушение границ.

Фианна. Это племя считает своими Родичами кельтские племена. В описываемое время их земли сократились и включают только Уэльс, часть Шотландии и всю Ирландию. Их родственники с континента давно перебрались в Британию или же смешались с континентальными племенами и уже едва ли могут считаться Фианна.

Фианна, как и их Родичи-кельты, отличаются неистовством и богатым воображением. Среди Гару их знают как превосходных бардов и хранителей знаний. Они легко впадают в гнев, но и с легкостью прощают неуважение – если только это не было смертельное оскорбление, за которое Фианна будут мстить в течение нескольких поколений.

Многие деревни и подворья в указанных выше землях находятся под защитой Фианна; живущие там Родичи в случае нужны могут призвать Фианна на помощь.

Потомки Фенриса. Яростные викинги, Потомки Фенриса завоевали земли Фианна и населили их своими Родичами. Это породило вражду между племенами, не закончившуюся и к 20-му веку. Потомки в основном происходят из германских и скандинавских племен, но их можно встретить и на юге Британии, и по всему восточному побережью острова, где ощущается сильное влияние саксов.

Они во многом похожи на древних скандинавов, от которых ведут свой род: жестокие и непримиримые по отношению к чужакам, но хранящие верность единоплеменникам. Семья для них священна, и убийцы родственников всячески преследуются. Горе тому, кто встанет на их пути или навредит их родне.

Многие из Потомков до сих пор называют себя Фенрир – самоназвание их племени. Новое название было введено в оборот в основном Потомками из английских саксов, чтобы отличаться от Фианна, которые, вне сомнения, тоже происходят от Великого Волка, их призрачного покровителя.

Серебряные Клыки. Это племя возникло, чтобы править. Серебряные Клыки – племя легендарных вождей и героев, отличающееся чистотой крови. Их перемещения связаны с развитием крупных человеческих обществ, с королевскими родами которых они порою скрещивались. Даже если другое племя люпинов объявило

человеческую народность своими Родичами, Серебряные Клыки могут отобрать у них право на скрещивание с этими людьми. Обычно такой захват принимает форму войны между народами родичей (яркий пример тому – нашествие норманнов), а также поединков и стычек между владыками каэрнов.

Серебряные Клыки тесно связаны с королевскими родами Франции, Италии и Ближнего Востока, благодаря норманнскому нашествию им удалось закрепиться и в Британии, но самый древний род из их Родичей до сих пор правит в России.

Они лучше, чем остальные племена, осознают, насколько опасно раскрывать людям свою истинную сущность. Сейчас они раздумывают над необходимостью добавить к законам Люпинов (известным как Литания) запрет на снятие Покрова, скрывающего Гару от людей.

Костогрызы. Этих грязных отвратительных полукровок можно найти практически в любом городе. Может быть, их не так много, как в наше время, но все же достаточно. Их можно встретить в низших слоях общества, среди бедняков, бандитов и воров. Среди солдат-новобранцев может оказаться несколько Костогрызов.

Остальные племена, в особенности – Серебряные Клыки, презирают их. Терпимость и понимание, проявляемые к ним в современном мире, в Темные Века были пустым звуком. Костогрызы – это то, чем оборотни боятся стать, это угроза чистоте расы. Хотя на них и не нападают при каждой встрече, сообщество Гару их отвергает.

Владыки Тени. Это дикое, вызывающее отвращение племя считает своими землями Восточную Европу. Постоянные нашествия, повторяющиеся из века в век, не оставили им места для жалости и слабостей. Теперь они – завоеватели, и они собираются свергнуть Серебряных Клыков (в Средние века это не казалось несбыточной мечтой). Сейчас они остаются на своих землях, изгоняя всех чужаков из туманных Карпат и древних сосновых лесов, хотя им и приходится сражаться за свои владения с Цимисхами.

Красные Когти. Это племя состоит из Гару, рожденных волками. В нет ни следа человечности, да они в этом и не нуждаются. Они ненавидят людей даже сильнее, чем остальные племена, потому что вся их история – это история человеческой жестокости по отношению к волкам. За эту жестокость они хотят отплатить в десятикратном размере. Большая часть историй о нападающих волках и ужасных оборотнях связана с представителями этого клана. Как бы ни пытались Серебряные Клыки помешать им, Красные Когти продолжают малыми группами проникать в города, убивать торговцев на площадях, крестьян в их хижинах и даже рыцарей на болотах. Ничто не может утолить их ярость.

Танцоры Черной Спирали. Ложь о благородных Люпинах, в которую верят люди, все же имеет под собой основание. Все эти сказки становятся правдой, когда речь идет о делах и колдовстве Танцоров Черной Спирали, зловещем племени оборотней, поклоняющихся «самому Дияволу в обличие Отца нашего Магнуса Винниса». Когда-то это было обычное племя оборотней-пиктов, но упоение разрушением превратило их в полубезумных тварей. Их опасные Ямы (магические места, напоминающие каэрны) расположены в отдаленных уголках Шотландии, поведение Танцоров, принявших форму человека, только утверждает средневековых европейцев в том, что шотландцы – народ дикий, чуть ли не животные. Танцоры намеренно поддерживают нелепые поверья: они ловят других оборотней и выжигают им на левой ладони пентаграмму (клеймо ставится серебром, поэтому зарастить его невозможно), тем самым выдавая их истинную природу суеверным крестьянам.

Из других племен можно назвать Черных Фурий (племя состоит только из женщин), обитающих в Средиземноморье; Детей Гайи (стремящихся к миру), которые живут в развитых исламских регионах, а также в Риме и Константинополе; Безмолвных Всадников (кочевое племя) в Африке и на Ближнем Востоке, отдельных представителей которых можно встретить практически повсюду; Звездочетов (племя философов), часть которых пришла с Востока; и Ходящих-по-Стеклу (ориентированное на технологию племя, которое в Италии называют *Луперками*), обитающих в самых крупных и развитых городах.

Оборотни: Апокалипсис в Темные Века

Для племен в те дни Апокалипсис – всего лишь невнятное пророчество, один из вариантов развития мира. Большинство из них

читают Пророчество Феникса чем-то вроде сказки, так как из всех знамений понятными им кажутся только первое и второе. За людьми надо наблюдать, пасти их, но ни один Люпин не может поверить, что рано или поздно люди станут угрозой для Природы. Большинство стычек, в которые оказываются вовлеченными оборотни, - это столкновения с людьми, другими Гару и порождениями Твари, которые в ту эпоху были довольно слабы и не маскировались – за исключением вампиров, которые, по мнению Гару, являются хитроумными слугами Твари.

Родичи

Оборотни всеми силами стараются защитить своих родичей, как среди людей, так и среди волков. Они прекрасно знают, кто относится к Семье, а кто – нет. Сейчас Родичи рассеялись по всему миру, но в Средние века, когда люди рождались, жили и умирали в пределах одной деревни, проследить кровные узы было очень легко.

Неосмотрительный вампир, не знающий о таком отношении оборотней к родне, может пострадать. Поиск жертв или «стада» в маленьких отдаленных деревушках порою становится очень опасным. Большинство вампиров верят в россказни об оборотнях, считая их проклятыми созданиями и не понимая, что на самом деле Люпины – сплоченные племена или тесно связанные группы, всеми силами защищающие своих. Вампир, поужинавший раздатчицей в таверне, может стать жертвой ее разъяренных «кузенов», одержимых жаждой мести.

В городах мало кто пользуется покровительством оборотней, так как в основном горожане – потомки мигрантов и торговцев, которые порвали со своей родиной и тем самым лишились защитников из числа Люпинов. Но в маленьких лесных деревушках, чьи жители не любят чужаков и отводят глаза от странствующего проповедника, попытка навредить людям может закончиться гибелью обидчика.

В некоторых из этих деревень, где жители еще помнят о старых традициях, люди знают своих кровных узах и втайне гордятся ими. В таких местах ничего не знать может разве что священник, прибывший из города, чтобы основать приход. Местными шерифами и стражами порядка может руководить настоящий Гару, которого племя направило присматривать за людьми. Сборщики налогов обходят такие деревни стороной, предпочитая возместить недостачу за счет жителей городов.

С волками отношения строятся несколько по-другому. В отличие от нашего времени, в средневековой Европе волки жили практически везде. Их можно было встретить даже в Англии. Иногда эти волки становятся Родичами. Из всех Люпинов Средневековья примерно 30% состоят в родстве с волками. Из-за волчьей крови Гару тогда были более дикими, чем сейчас. Вокруг их костров часто слышались голоса

тех, кто никогда не был людьми, и кто предлагал – нет, требовал, - покарать людей, вредящих Люпинам. Даже тех, кто был рожден от человека, нельзя было назвать цивилизованными (за исключением Серебряных Клыков), и они тоже с уважением относились к древнему праву и кичились своей силой.

Мир духов

Некогда мир был единым, состоящим из духа и материи. Но теперь все не так. Дух был отделен от материи и теперь существует в своей собственной реальности, за стеной, известной как Барьер (Gauntlet). Маги, оборотни и призраки до сих пор спорят о причинах разделения и о том, когда и как была воздвигнута эта стена.

Люпины верят в трех космических сущностей: Ткача (Weaver, форма и порядок), Творца (Wyrl, творение и хаос) и Тварь (Wyrm, некогда равновесие, теперь - разрушение). Они верят, что Ткач сошел с ума и вовлек в безумие Тварь, разделив миры и привнеся в них зло. По большей части в этом несчастье оборотни винят людей.

В Средневековье преграда между мирами была тоньше, чем сейчас. Оборотни и призраки без особых проблем могли попасть из Умбры, или Незримого Мира, в мир людей и обратно. В местах, где преграда была тоньше всего, например, в густых лесах, духи порою резвились и играли ночи напролет, иногда овладевая людьми, неосмотрительно зашедшими в чащу.

Гару часто приходят к каэрнам, полянам, пропитанным мистической энергией земли. В этих местах ткань Барьера очень тонка, а в самых сильных из них – почти не ощущается. В каэрне Гару могут открыть Лунный Мост к другой такой же поляне. Путешествуя по Лунному Мосту, Люпин может за считанные секунды преодолеть огромные расстояния. Сейчас такие Мосты пересекают наш мир, создавая целую сеть дорог. В Средние Века этого не было, Лунные Мосты могли достигать лишь трети от привычной в наше время длины (например, в каэрне первого уровня можно было открыть Мост длиной в 300 миль, пятого уровня – в 3000 миль; немалое расстояние для Средневековья).

Барьер

Место	***Уровень***
Крупные города (Рим, Константинополь)	7
Большая часть крупных и маленьких городов	6
Деревни, хутора, сельская местность	5

Пустоши и леса	4
Обычная магическая поляна	3
Сильная магическая поляна	2
Великая магическая поляна	1

Формы

Оборотни могут принимать пять четко различающихся между собой форм.

* **Гомид (Homid)** – человеческая форма. Характеристики не меняются.

* **Глабро (Glabro)** – форма человека с грубыми чертами лица и массивным телом, что нередко встречалось среди людей в те времена. Сила увеличивается, внешность ухудшается.

* **Кринос (Crinos)** – ужасный полуволк-получеловек. Увеличиваются Сила, Ловкость и Выносливость, уменьшаются Социальные Навыки. В этой форме у оборотня появляется волчья морда и острые клыки, поэтому он может кусаться.

* **Гиспо (Hispo)** – огромный волк. Сильный укус, увеличение Силы, Ловкости и Выносливости.

* **Люпус (Lupus)** – волк. Увеличение Выносливости и Восприятия.

При превращении в волка (Кринос, Гиспо и Люпус) у оборотней обостряются чувства восприятия, они могут идти по следу с помощью нюха. Обостряется у них и слух.

Оборотни наделены неким благословением (в наши дни сказали бы – проклятием) – Яростью, отражающим их внутреннюю злость и приближенность к животным. Чем сильнее Ярость, тем быстрее оборотень двигается в битве. Но Ярость может и навредить, превратив оборотня в безумного берсерка. В игре «Вампиры: Темные Века» все оборотни получают Стремительность (от 1 до 5). В отличие от вампиров, они не могут пользоваться этим свойством каждый ход: их Стремительность как бы «истощается». Затем она восстанавливается, когда оборотень чем-то рассержен.

Легенды о неуязвимости оборотней пугающе правдивы. Люпинов трудно ранить, хотя они и страдают от ударов мечом или топором. Но такие ранения они залечивают очень быстро. Тяжелые и даже смертельные для человека раны на оборотне затягиваются и полностью излечиваются в считанные секунды (за ход автоматически восстанавливается один уровень здоровья). Исключением являются раны, нанесенные серебром. Любое прикосновение к этому металлу

причиняет оборотням боль, и защититься от него они не могут (оборотни не поглощают повреждения, нанесенные серебряным оружием). Таким образом, убить оборотня можно серебряным или магическим оружием.

Оборотни владеют магическими Дарами, своего рода заклинаниями, полученными от духов. Многие из этих Даров напоминают Дисциплины вампиров. Например, силы Фианна можно сравнить с Прорицанием и Присутствием, силы Потомков Фенриса – с Могуществом и Стойкостью, силы Серебряных Клыков и Владык Тени – с Доминированием и Присутствием, силы Красных Когтей – с Могуществом и Анимализмом, силы Костогрызов – со Стойкостью и Затемнением.

Кровь оборотней

Кровь, выпитая у оборотня, оказывает на неосторожного вампира неприятное и опасное воздействие. За каждую единицу крови, полученную от Люпина, сложность броска на противостояние безумию увеличивается на единицу. Вампир, выпивший слишком много крови оборотня, может всю ночь находиться на грани впадения в безумие, и даже в том случае, если ему удастся сохранить контроль над собой, он будет чувствовать беспокойство и раздражение до тех пор, пока кровь не выведется из его организма.

Кровь оборотней, хотя и опасна для вампира, в два раза сильнее, чем кровь обычного «сосуда». Если вампир выпьет 2 единицы крови Люпина, его запас крови увеличится на 4. Вампиры могут смаковать сильную кровь, как люди смакуют выдержанное вино, но к крови оборотней они прибегают только в крайнем случае.

Ходят слухи, что кровь оборотня может на время наделить вампира Стойкостью или Могуществом. Связано это не столько с кровью, сколько с чистотой происхождения оборотня. Чем чище род Люпина, тем сильнее его кровь. Порою рассказывают о сумасшедших Каинитах, специально охотящихся на чистокровных Люпинов.

В пределах своего племени оборотни занимают определенное социальное положение, определяемое фазами луны, в которые они были рождены (так называемые «протекции»). Каждая социальная роль наделяет их особыми силами. Например, Люпин, родившийся в полнолуние, считается воином (Могущество), между второй четвертью и полнолунием – бардом (Прорицание), под полумесяцем – судьей (Присутствие), под убывающей луной – шаманом (Тауматургия), а в новолуние – обманщиком, трикстером (Затемнение).

Примеры Гару

Молодой оборотень

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 2,

Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Способности: Атлетизм 3, Рукопашный бой 3, Уворот 2, Запугивание 3, Знание животных 2, Выживание 3, Оккультизм 1.

Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 2, Стремительность 3, Стойкость 2, Могущество 2.

Запас крови: 10. **Сила воли**: 3.

Имущество: почти ничего ценного. В сражении с врагами будет полагаться на зубы и клыки.

Взрослый оборотень

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 5, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Способности: Атлетизм 4, Рукопашный бой 4, Уворот 3, Запугивание 4, Знание животных 3, Лидерство 2, Фехтование 3, Выживание 4, Оккультизм 2.

Дисциплины: Анимализм 3, Прорицание 3, Стремительность 4, Стойкость 3, Могущество 3.

Запас крови: 12. **Сила воли**: 5.

Имущество: магический фетиш, обычно в форме части тела животного (обернутый кожей рог оленя, мешочек с перьями и пр.) Фетиш может соответствовать одной из Дисциплин или сил (по решению Рассказчика). Иногда фетиш может быть и в форме серебряного Ритуального ножа.

Гару-старейшина

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 5, Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Атлетизм 5, Рукопашный бой 5, Уворот 4, Запугивание 5, Знание животных 4, Лидерство 4, Фехтование 4, Выживание 5, Оккультизм 4.

Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 5, Стойкость 5, Могущество 5.

Запас крови: 15. **Сила воли**: 7.

Имущество: множество магических фетишей, см. выше.

Маги и чародеи

Хоть мы из дому вместе отправлялись,
По дорогам мы разным возвратимся

- Лирика, Катулл

Не смотря на все свое могущество, Каиниты с большим уважением говорят о магах, колдунах и чародеях. Силы, которыми те управляют, способны вселить страх не только в обычных людей, но и в бессмертных. Помимо того, что маги обладают сверхъестественными силами, вампирам (кроме Тремер) мало что о них известно.

Обычно колдуны занимаются своими исследованиями в тайне, если только какой-нибудь чужак не встанет на их пути или не обратиться к ним за помощью. Из-за этой таинственности угроза, исходящая от магов, становится еще более ощутимой. Никто из тех, кому довелось пообщаться с магом, не может точно сказать, кем тот является: союзником, врагом или просто наблюдателем, собирающим информацию, чтобы позже использовать ее. Для средневекового человека волшебство несло на себе печать Дьявола. В конце концов, в Святом Писании указано: «Ворожеи не оставляй в живых[5]». Кто такие маги? На что они способны? Что они могут сделать, представься им такая возможность? Даже Каиниты не могут ответить на эти вопросы.

Виды магов

Эту эпоху можно назвать веком магии. Все верят в таинственное искусство, а кое-кто даже практикует его в разных формах. Настоящие маги (великие волшебники) встречаются редко, но практически в каждом поселении есть знахарки, местные святые, ведьмы, сумасшедшие отшельники, предсказатели будущего и более-менее знающие алхимики. Хотя многие из этих людей – обычные обманщики, Каиниты не смешат демонстрировать свое презрение к ним.

Вампиры (и люди, если уж на то пошло) считают, что все волшебники во многом похожи друг на друга. На самом деле все не совсем так. Ниже приводятся описания разных типов средневековых магов. Если эти описания каким-либо образом сдерживают вас, смело меняйте их. Маги – существа непредсказуемые.

Чудотворцы творят свои чудеса на службе Церкви. Многие из них принадлежат к духовенству (монахи, монахини, священники и пр.), другие считаются защитниками веры (как крестоносцы), третьи вообще к Церкви не относятся (отшельники, паломники и целители).

Разумеется, за известными чудотворцами пристально наблюдают. Но истерия охоты на ведьм охватит Европу лишь через несколько веков. Хотя это и против правил, при некоторых приходах имеются христианские маги, делом подкрепляющие слово Божье. Пути Господни неисповедимы, а в эту **смутную эпоху Церкви может пригодиться любой союзник.**

Колдунов можно встретить практически по всему континенту. Фокусники, искусные целители, цыгане, шаманы, гадатели на рунах, знахарки – во всех этих людях живет пусть и небольшая, но частичка сверхъестественной силы. Некоторые из них остались верными языческим богам, другие верят в Христа и Его жертву, но не забывают и о старых традициях. По большей части их сила невелика: они могут излечить кое-какие болезни, иногда удачно предсказывают будущее, наводят порчу и т. п. Но не стоит недооценивать местную ведунью. У нее могут быть не только магические способности (пусть и ограниченные), но и друзья и должники среди соседей.

Маги годами, а то и десятилетиями учатся, чтобы усовершенствовать свое искусство. Силы, которыми они повелевают, вселяют страх. Многие из них весьма скрытны и очень, очень обидчивы – одно неосторожное слово, и вы уже выносите ночные горшки за герцогом Ада.

Маги владеют знаниями, о которых вампиры даже не подозревают. Многие из них, по слухам, принадлежат к магическим сообществам, занимающихся сбором эзотерических тайн и древних секретов. Иногда дуэли между магами затрагивают и вампиров, затаившихся в укромных уголках. В таком случае проигрывают обе стороны. Маги подчиняют себе духов, управляют силами природы и призывают сверхъестественных существ. Мало кто из Каинитов, каким бы сильным он ни был, рискнет сражаться магом на его условиях.

Ведьмы управляют низшими природными энергиями. Простонародье считает их прислужницами Дьявола, но кое-кто еще сохранил смутные воспоминания о жрицах Дианы или Морриган. Каким бы ни был источник их силы, ведьмы часто вызывают страх у простых людей – даже у тех, кто приходит к ним за помощью, а таких немало. Иногда священник или крестоносец начинает охоту на ведьм, но чаще всего эти одаренные люди (обычно – женщины) оказываются предоставленными самим себе. Их это, впрочем, вполне устраивает. Вне зависимости от того, принадлежит ли ведьма к ковену или живет со своей родней, у нее обязательно есть помощник.

Философы-ученые погружены в тайны природы и пытаются найти причины и истоки всего сущего. Некоторые из них хотят всего лишь описать и систематизировать все известные им явления, другие же пытаются подчинить себе материальный мир.

Разница между современными и средневековыми учеными видна

невооруженным глазом: философ пытается установить связь межу Богом, Человеком, Миром и Элементами, а эти связи часто выходят за пределы привычных законов природы. Если маги-ритуалисты пытаются подсоединиться к сверхъестественным энергиям, то рационалисты-ученые прибегают к более практичным методам. Но при этом результаты их наблюдений сильно отличаются от привычных нам выводов, так как в них часто встречаются ссылки на святые имена, астрологические таблицы, шифры, магические формулы и загадочные предположения. Из-за этого многие ученые противостоят друг другу и тщательно охраняют свои секреты. Ходят слухи о каббалистической организации, объединившей таких ученых и распространившейся почти по всему континенту. Как обычно, неизвестно, есть ли у этих слухов хоть какое-то основание.

Демонологи общаются со злыми духами и демонами. Некоторые маги-ритуалисты тоже время от времени прибегают к помощи демонов, но демонологи посвятили себя силам тьмы в обмен на могущество. Плата за быстро и без труда обретенные силы весьма высока: демонологов преследуют, их души обещаны сущностям, которых лучше не упоминать. Но некоторых людей – сектантов, расстриг-священников, неудачливых магов, отчаявшихся крестьян, незаконнорожденных потомков дворян – такие мелочи уже не волнуют. Этих людей нельзя назвать магами в привычном смысле слова, но они тоже повелевают значительными силами. Хуже всего то, что демонологи пытаются развратить или взять под контроль других людей, а то и вовсе приносят человеческие жертвы. Из всех волшебников эти злобные создания более всего походят на Каинитов, и поэтому чаще других рискуют встретиться ними в ночи…

Помощники и спутники есть практически у всех волшебников. В конце концов, надо же кому-то следить за домом, пока хозяин занят? Большинство помощников выглядят как животные, часто – с особыми отметинами или с необычным для животного разумом. Спутники (которых маги иногда называют «грогами») могут быть кем угодно – от иноземных рабов до членов семьи, от воина до таинственного прислужника. Тому, кто встанет на пути у мага, придется иметь дело и с его слугами. Хотя такие помощники по большей части смертны, у них может быть необычное оружие, способности или дары, которые позволяют им лучше служить своим хозяевам.

Магия

Заниматься магией нелегко, даже в век суеверий и чудес. Как показано ниже, для выполнения практически любого магического действия требуется определенный набор предметов, ритуал или и то, и другое; в противном случае у мага ничего не получится. Но даже и при соблюдении всех условий магу не всегда сопутствует успех. Если потребуется, мастер может описать сокрушительный эффект от заклинания, но для этого требуется время.

Мастер может ввести одну из трех систем применения магии:

- можно применять правила для высшей магии, волшебства и Темных искусств;
- можно использовать Дисциплины (в особенности Тауматургию, Доминирование и Прорицание) для описания человеческой магии;
- можно сразу решить, что маг может, а что не может делать в игре.

В последнем случае будут выполняться обычные броски на Интеллект + Оккультизм, Восприятие + Оккультизм или Интеллект + Травничество. Незначительные действия (сумеречное зрение, вынюхивание, чтение ауры) имеют сложность 4-6 или вообще выполняются без броска. Более серьезные задачи (взлететь, проклясть кого-нибудь, зажечь костер, обратиться в волка) могут считаться длительными действиями (5-10 успешных баллов), имеют более высокую сложность (7-10) и требуют для своего выполнения проведения длительных, сложных ритуалов.

Если волшебник наносит повреждения, за каждый успешный балл, полученный при броске, он снимает у противника один уровень здоровья. Повреждения могут быть как обычными (от холодного ветра), так и усиливающимися (от огня), могут проявиться только через некоторое время (при проклятии). При сильных атаках за один успешный балл может сниматься два уровня здоровья. По решению мастера поглотить такие повреждения можно будет только при наличии Стойкости (или вообще нельзя).

Данные рекомендации лучше всего подходят к случаям, когда мага отыгрывает мастер. Для игроков с персонажами-магами и волшебниками требуется более проработанная система правил, которая не может быть включена в эту книгу. Более подробно магия и схожие с ней способности описаны в книгах правил по другим «линейкам» Мира

Тьмы (например, «Истинная Магия. Маги: Восхождение», второе издание). Черная магия и вызов демонов: «Книга Рассказчика. Шабаш» и «Книга Безумия».Волшебство: «Восхождение Правой Руки» (основные принципы), а также «Быстрый и мертвый», «Залы Магии», «Инквизиция», «Мир Тьмы: Цыгане» и «Охота на охотников».

Магия и волшебство

В Мире Тьмы люди могут владеть двумя видами магии: Истинной Магией и волшебством. Вторая разновидность позволяет влиять на реальность посредством внутренней энергии предметов, духов и слов, первая – меняет мир за счет присущей самому магу силы. Каиниты не владеют ни одной из этих магий; они сохранили остаточную способность к магическому воздействию через Тауматургию, но, получив бессмертие, навсегда утратили возможность приобщиться к Искусству.

«Маги: Восхождение» в основном описывает Истинную Магию; мы не будем здесь углубляться в содержание книги и принципы магии. Если вы не захотите воспользоваться приведенными в книге по магам правилами, просто учтите, что Высокая Магия и волшебство по сути своей не различаются и работают практически одинаково.

Разновидности магии

Можно выделить несколько разновидностей средневековой магии. С частью из них Каиниты могут быть знакомы (хотя бы по слухам), но лишь поверхностно, если только они не владеют Оккультизмом. Между разновидностями Истинной Магии и ворожбой нет большой разницы: работают они примерно одинаково. Разница между ними заключается в фигуре заклинателя.

Люди, знакомые с «линейкой» магов, могут решить, что эти разновидности, за исключением Науки, прекрасно соотносятся с

привычным средневековым представлением о магии. Так как действие игры разворачивается в эпоху Легенд, современные представления о возможном не ограничивают способности магов. Но определенные ограничения все же существуют: техномагия или американский шаманизм будут считаться дурным тоном.

Во всех разновидностях магии используется одна и та же система. Представленные ниже описания помогут вам в игре, хотя в них и нет четких правил. Некоторые из стилей магии будут накладывать ограничения на магические способности или наоборот – развивать их. Так, магу-герметику придется потратить немало времени, чтобы вызвать молний с неба, священник не сможет подчинить вампира, а цыганская травница не сможет сделать ни того, ни другого, если ей не помогут. Но эти различия в основном зависят от истории, а не от правил. Не забывайте о здравом смысле: если маг хочет прочесть Истинное Имя Каинита, которым хочет управлять, ему нужно найти это имя, начертить круг, заручиться покровительством сверхъестественных сил и провести ритуал. Все это требует времени. Если ведьма хочет летать на метле, ей нужно подготовиться самой и подготовить к полету метлу. Мало кто из магов может творить чудеса простым мановением волшебной палочки.

Игра «Вампиры: Темные Века» требует от участников определенной тонкости. Магия в ней должна быть загадочной, непредсказуемой, зачастую – пугающей. Маги не должны становиться автоматами, метающими молнии, вне зависимости от того, к какой школе они относятся и каким могуществом обладают. Неукротимая, переливающаяся всеми цветами магия может навредить игре и затмить Каинитов, вокруг которых и должен строиться сюжет. Вводя в игру магические искусства, не забывайте о чувстве меры, справедливости и балансе сил. Безвестный отшельник, наделенный магической силой, может оказаться куда более полезным, чем Гэндальф Серый с книгой заклинаний.

В Средневековье существовало несколько направлений магии. Приводимые ниже описания следует рассматривать скорее как советы, чем как четкие определения и рекомендации. Рассказывая о действиях мага, творящего заклинание, вы делаете игру более напряженной и насыщенной, более загадочной, чем если бы просто сказали «Маг начал произносить заклинание…».

Высшая ритуальная магия

Самая изощренная из школ магии использует тщательно разработанные ритуалы и заранее подготовленные инструменты и требует полной сосредоточенности и долгих лет работы. Средневековая ритуальная магия объединила воедино знания египтян, греков, арабов, евреев и римлян и разделилась на несколько направлений, наибольшую популярность из которых приобрела герметическая магия. Именно она послужила основой для создания магического ордена, который во

многом определил облик волшебника – гордого, образованного, скрытного и опасного. Такой волшебник владеет искусством подчинения, изменения и управления творениями Божьими.

Ритуальная магия требует времени, но эффект от нее по силе превосходит все, что может представить даже самый могущественный из Каинитов. Маги знают Тысячу Имен силы, могут управлять всеми четырьмя элементами, вдыхают жизнь в глину, через магический кристалл наблюдают за врагами, возводят крепости из воздуха, повелевают ангелами и демонами и живут веками. Некоторые вампиры с насмешкой заявляют, что все истории – не более чем выдумка, но легенды о великих магах по-прежнему кажутся многим убедительными.

В игре высшая ритуальная магия требует многих лет обучения, сложных и тщательных приготовлений, а также специальных инструментов (гримуаров, посохов, драгоценных камней, образцов всех четырех элементов, заранее обработанные флакончики, фибулы, мечи, коробочки и пр.). От их использования нельзя отказаться, не рискуя провалом всего ритуала. У мага должен быть источник, из которого он будет черпать силу – круг, магическая формула, жертва и т. п. Но из всех видов средневековой магии именно ритуалы оказываются наиболее действенными (за исключением божественных чудес и действий демонов). Многие маги-ритуалисты заключат договоры с демонами или ангелами, чтобы увеличить свою силу, но при этом увеличивается и риск занятий магией.

Маги-герметики встречаются редко даже в наши дни. Иногда они объединяются в так называемые «ложи», но часто ритуалисты работают по одиночке, в течение всей своей жизни накапливая силы и порою играя в опасные игры с обычными людьми – и даже с Проклятыми.

Деревенская магия

Самый распространенный вид магии – деревенская магия – обращает силу обычных явлений и предметов в магическую энергию. Высоколобые волшебники называют ее «низшей магией». Деревенская магия отличается простотой и эффективностью, хотя ее проявления ограничены. С ее помощью нельзя возвести замок из воздуха, но можно обратить солому в золото – нужно только знать, как.

В каждой культуре и субкультуре есть свои разновидности деревенской магии; в средневековой Европе все они так или иначе применимы. Существует языческая магия, основанная на тесной связи с природой и общении с незримым миром. Многое из того, что мы считаем суевериями, берет свое начало именно из языческой магии. Обычно такие заклинания подразумевают использование какого-нибудь предмета или частицы тела жертвы, зелий или телесных жидкостей (крови, слюны, семени), различных ингредиентов наподобие земли, воды, пепла и пыли; обращение к дружественным духам или феям,

словесные формулы и знаки, о которых рассказали почтенные предки; нужны ритуальные предметы, например, ножи, чаши, посохи, руны и карты; заклинатель может петь, танцевать и играть на музыкальном инструменте, иногда в жертву приносятся животные или имущество людей, произносятся обращения к богам. Поговаривают, что с помощью этих заклинаний можно превратиться в животное, проклясть или привлечь удачу, защищать, предсказывать будущее, управлять погодой, создавать могущественные зелья, которые могут наделить человека некоторыми свойствами, например, обаянием, долголетием или умением летать.

Помните, что деревенская магия – занятие долгое и кропотливое. Хотя в сказках и говорится чудесах, творимых ведьмами и колдунами, но все они требуют времени и уединения. Церковь утверждает, что между деревенской и черной магией нет никакой разницы, но многие христиане по-прежнему следуют старым традициям, когда им надо привлечь удачу или защититься от странного существа, рыскающего под их домами.

Жреческая магия

Никакая сила, по мнению средневековых людей, не может сравниться с силой Бога. Благодаря Ему все становиться возможным. Поэтому избранные Им порою проявляют возможности, намного превышающие возможности обычных людей. Большинство чудес творят люди с Истинной Верой, которая отличается непредсказуемостью. Но некоторые церковники прибегают к помощи более изощренной магии. Люди других верований, в том числе и язычники, тоже могут творить чудеса божьей волей. При описании такой магии в игре мы пользуемся христианскими понятиями и толкованиями.

Большинство жрецов просят о прямом вмешательстве Господа и Его ангелов. Насколько такие просьбы действенны и как именно они работают, каждый Рассказчик решает сам, но для Средних веков жреческая магия вполне подходит. Такая сила обретается за счет веры, чистоты, самопожертвования и преданности. Жреческая магия – это не волшебство, жрец просто становится проводником воли Божьей. Поэтому служители Церкви стараются не злоупотреблять терпением Господа («не искушай Господа Бога твоего[6]»), ведь полученная от Него сила может быть в любой момент отнята. Грань между жреческой магией и демонским искушением очень тонка, и жрец с особым тщанием следит за тем, чтобы не потерять из виду путь на Небеса.

Священные реликвии, молитвы, псалмы, медитация, самопожертвование и песнопения – вот что помогает жрецу сконцентрироваться на своих пожеланиях. К меньшим чудесам жреческой магии относятся исцеления, вспышки ослепляющего света или очищающего огня, благословения, внезапное смягчение злобных и жестоких людей, видения и пророчества, очищение людей, мест и

предметов, которые были осквернены или одержимы духами. Какую бы форму эти чудеса не приняли, они редко бросаются в глаза, чтобы жрец вдруг не возомнил себя великим чудотворцем.

Церковь испытывает по отношению к магии двойственные чувства. Если кто-то из посторонних творит чудеса, значит, ему помогает Дьявол; если же этим занимается кто-то из своих, значит, на него снизошло благословение Господне. За чудотворцем будут пристально наблюдать его собратья по вере, и даже самым благочестивым не стоит забывать о возможности впасть в гордыню. Дьявол порою использует соблазны магии, чтобы вовлечь ничего не подозревающих клириков в занятия запретным искусством.

Демонология

Церковь заявляет, что вся магия – порождение Дьявола. Сами маги с этим не согласны. Но демонология, черная магия и дьяволопоклонничество напрямую связаны с желанием подчинить себе силы тьмы и узнать их тайны.

Темные силы существуют; их природа остается для людей загадкой, но время от времени они проявляют себя, чтобы пробудить все худшее, что только есть в человеке. Темные маги заключают с этими силами договоры, надеясь получить помощь в своих делах. Это извращенное искусство – возможно, самая могущественная магия из всех, доступных людям: демонологи получают огромные силы, практически не тратя время и на обучение. Но и цена этого могущества превосходит все, что согласится заплатить человек мудрый. Обычно демонологи теряют душу – или по условиям договора, или из-за внутренней испорченности.

Если некоторые ритуалы высшей магии призваны подчинить себе демона, то демонолог пытается заслужить благосклонность Дьявола. Чтобы добиться этого, он отвергает волю Бога или богов и проклинает все святыни своего народа. В это мгновение к нему приходит один из адских обитателей, чтобы оказывать ему мелкие услуги, побуждать к жертвам во славу Ада, а под конец – заключить с магом договор о продаже души. Обычно такие сделки начинаются с невинного «Я только попробую, а потом забуду обо всем этом», но очень скоро тьма начинает влиять на все

побуждения и желания демонолога. Вскоре после этого маг добровольно отказывается от света в обмен на тьму. Многие при этом обретают силу, но навеки теряют надежду на спасение.

Чудеса темных магов пугают. Демонолог может вызвать адский огонь, летать по воздуху, завладевать умами и телами других людей, проклинать врагов, вызывать чудовищ, причинять боль на расстоянии (в том числе и неупокоенным); вызывать скисание молока и порчу посевов и даже принимать форму животного – зайцев, медведей, волков, воронов и пр. Обычно для совершения всех этих чудес требуется кровавая жертва, частица человека или животного, которому собираются причинить вред, заклинание или проклятие, зелья, яды и бальзамы, а иногда – и просто дурное пожелание или злой взгляд, направленный в нужную сторону. Во многих случаях сам маг не обладает большой силой. Ему помогает призванное существо.

Демонологам редко приходится учиться, чтобы улучшить свое владение магией. Их демонические помощники (которые часто следуют за ними в форме животных) даруют им новые силы в обмен на новые, более серьезные договоры. Начальные знания по черной магии, как правило, включают заклинания вызова и советы по сделкам, которые можно заключить с бесами. Могущественные демоны могут даровать своим слугам особые возможности, именуемые Вложениями (Investment). Чтобы упростить правила, можно считать, что черный маг с Вложениями владеет той или иной Дисциплиной (обычно – от 1 до 3 пунктов мастерства) или обладает определенными возможностями, например, может превращаться в ворона, которыми пользуется без предварительной подготовки. Любой волшебник, наделенный такими «дарами», несет на теле «метку Дьявола» - знак благосклонности к нему со стороны демона.

Черных магов не любят. Их искусство практически повсюду под запретом, и даже вампиры боятся тех, кто заключает сделки с демонами. Обнаруженные демонологи обречены на мучительную смерть, так как их хозяева редко приходят на помощь привязанному к пыточной скамье магу. Тем не менее, многие отчаявшиеся или просто жадные люди овладевают Темным Искусством, не смотря на всю его опасность.

Наука

Средневековая наука – это скорее искусство, чем закономерность, она больше похожа на ритуальную магию, чем на современную технологию. Вместо таблицы графиков люди пользуются астрологическими диаграммами и списками ангелов. Даже уже имеющиеся технологии, например, кузнечное дело, пивоварение и строительство, требуют молитв, жертв и соблюдения некоторых запретов. Способность к изобретениям в те времена считалась связанной с магическими возможностями, а высокие науки – алхимия,

медицина, математика, астрономия – зависели от полученной свыше помощи. В восточных землях уже существовала довольно развитая технология, и изобретения греков, египтян и римлян, утраченные в Средние века, сохранялись благодаря усилиям тайных сообществ. То, что окружено такой тайной, просто обязано быть магией! В этот век людям не был свойственен скептицизм; разум отступал перед непознаваемым.

Средневековый ученый во многом походит на мага из Ордена Гермеса. Он десятилетия тратил на обучение и исследования, составляя таинственные формулы. Чаще всего он принадлежал к тайному сообществу со сложным вступительным ритуалом. Работая не покладая рук, он мог совершить деяния, недоступные простым смертным. Кое-кто мог считать его магом. Если магия может изменить мир по воле волшебника, то и у технологии есть такая возможность.

Научная магия требовала постоянных занятий, изобретательности и наблюдательности. На создание приборов тратилось немало времени и сил. Эта разновидность магии позволяла определять и составлять яды и эликсиры, конструировать облегчающие труд устройства и механизмы, в том числе големов, фонтаны, летающие аппараты (если Рассказчик не возражает против некоторой ненаучности), ловушки и боевые машины, создавать новые, ранее неведомые вещества, например, сплавы разных металлов и греческий огонь, лечить и предотвращать болезни. Разумеется, возможность или невозможность того или иного деяния определяется законами физики. Великий ученый может сконструировать электрические приборы или повторить опыты да Винчи за много веков до того, как они были проведены на самом деле.

Рассказчику следует с осторожностью вводить в свою хронику злодеев в стиле фильмов о Джеймсе Бонде – это может испортить всю атмосферу игры и нарушить баланс сил. Но средневековый Дедал или многообещающий Джон Ди могут дополнить сюжет и придать игре новые краски. Как далеко зайдет ученый, изучающий вампиров? С какими опасностями может столкнуться Каинит, неосмотрительно забравшийся в лабораторию безумного изобретателя? Техномаги начинали свою борьбу за власть над реальностью как раз в ту эпоху…

Маги: Восхождение – Средние века

Для тех, кто знаком с линейкой магов или хочет ввести ее элементы в игру по Средним векам, ниже приводится описание магического сообщества в 900-1200 годах.

Группы

Война Восхождения еще не началась. Хотя время от времени между группами магов и происходят столкновения, современные магические фракции возникнут только через много веков. Причины разразившейся

войны коренятся в событиях, произошедших уже после описываемого периода. В 1210 году Мастера-Каменщики объединились, составив Договор Туманной Гряды. Орден Разума (предтеча Технократии) появился в 1325 году, и основателями его стали Мастера-Каменщики. Совет Девяти Мистических традиций возник только через 140 лет после этого.

В 10 веке из всех магических обществ существовало только Братство Акаши, Ал-и-Батин и Орден Гермеса (объединивший в себе несколько домов). Редко кто из магов, не входящих в Орден, добирался до Западной Европы. По всему континенту были разбросаны другие школы, вокруг которых позже сформировались различные Традиции и Конвенты. Исключением стали Пустотники и Виртуальные Адепты, которые не смогли создать никакой организации в течение всего следующего тысячелетия. Хотя их традиции еще не оформились, Вербена, маги Небесного Хора и рассеянные по обширным территориям члены культа Экстаза проводят исследования и творят чудеса почти так же, как и их последователи, дожившие до наших дней. Эфтанатосы и Толкователи грез по-прежнему обитают в отдаленных землях, а Солификаты только начали объединяться.

Интересный случай представляют собой Сыны эфира; хотя они и появились только в начале 19 века, Китаб аль Алакир (которому они обязаны своим появлением) существовал намного раньше. В конце 12 века итальянский князь и маг-герметик, Лоренцо Голо, нашел этот арабский перевод текста, написанного в еще более древние времена. Примерно в это же время маг-храмовник, Симон де Лорен, обнаружил другой перевод этого же текста. Оба мага создали так называемую Гильдию Натурфилософии, которая, хотя и просуществовала недолго, положила начало Традиции Эфира. В 12 веке ее влияние практически не ощущается, но в эпоху позднего Ренессанса эта Традиция стала весьма заметной.

Дома Гермеса занимают главенствующее положение в магическом сообществе средневековой Европы. Хотя жрецы Церкви и языческие волшебники, позже основавшие Небесный Хор и Вербену, постоянно соперничают с ними, самые могущественные их противники принадлежат к другим Домам Ордена. Эти гордые волшебники часто ссорятся, забывая о статьях Договора. «Охота на ведьм», уничтожившая Дом Дидн, и предательство Дома Тремер – лишь самые заметные проявления постоянной невидимой вражды. По большей части маги Ордена в эту эпоху ведут себя весьма сдержанно, но не остановятся перед ударом в спину, если возникнет необходимость.

До Договора Белой Башни (1325) Технократы были разделены на несколько дюжин мелких фракций. У самой заметной группы того периода, Мастеров-Каменщиков, была развитая сеть ковенов в Испании, Нормандии и Италии, где их Искусство пользовалось заслуженным уважением. Но сами они не считали свои действия магией; и до сих пор

их последователи утверждают, что в основе их исследований лежит наука, а не суеверия.

Существовали и Нефанди и Мародеры, во многом похожие на своих последователей из нашего времени. Падшие в ту эпоху активно развивались благодаря демонологии, а Безумцы обитали на окраине средневекового сообщества, заходя в города и селения только затем, чтобы посеять там беспорядки. Их организация в те времена отличалась большей свободой, но основа – примитивное насилие и безумие – оставалась неизменной.

Магия

Принцип Сфер в те времена еще был сформулирован, хотя его основы – ключевые моменты и элементы – можно найти в работах Мастеров-Каменщиков и Ордена Гермеса. В игре Истинная магия может строиться на Сферах, но желательно определить их в соответствии со стилями магии, описанными выше.

Реальность средних веков способствовала процветанию герметических искусств, деревенской магии, демонологии и церковных чудес. В отдаленных землях сохраняла свое влияние языческая магия. Техномагия была развита слабо и не пользовалась популярностью, почти как сверхъестественное Искусство в наши дни. Магия состояла из длительных ритуалов, специальных инструментов, ингредиентов, заклинаний и воззваний. Быстрые заклинания или «моментальная магия» - прямой путь к безумию. Так как люди (даже в тех странах, что лишь недавно были обращены в христианство) считали, что магия – дело рук Дьявола, наказание за спешку обычно приходило в форме «кары небесной» или адских видений.

Рассказчик сам определяет, насколько могущественна магия в его игре. В крупных населенных пунктах (например, в Риме) творить серьезные заклинания будет намного сложнее, чем в отдаленных диких краях. Помните, что мощные заклинания сложны в исполнении и могут потребовать множественных бросков. Информацию о магии и ее возможностях можно найти в следующих книгах: «Маги» второго издания, «Неясный путь», «Книга безумия», «Восхождение Правой Руки» и «Книга теней».

Примеры магов

Приведенные ниже характеристики могут относиться к любой категории магов. Инвентарь и стили магии могут различаться, но Характеристики останутся теми же. У некоторых из категорий магов может быть своя специализация и некоторые отличия:

Альтернативные / Дополнительные способности

Цыгане: Атлетизм, Воровство, Запугивание, Знание животных, Стрельба из лука, Маскировка, Выживание.

Философы-ученые: Лидерство, Ремесло, Этикет, Правоведение, Политика, Наука.

Помощники и спутники: Атлетизм, Уворот, Фехтование, Музыка, Маскировка, Выживание.

Младший заклинатель

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 1, Уворот 2, Эмпатия 2, Хитрость 3, Ремесло 2, Травничество 2, Фехтование 2, Академические знания 3, Лингвистика 3, Медицина 2, Оккультизм 3.

Дисциплины: пять балов распределяются между Дисциплинами, подходящими к выбранному стилю магии.

Запас крови: 4. **Сила воли**: 4.

Имущество: набор трав или инструментов, небольшая библиотека, несколько спутников, помощник, скрытое оружие.

Зрелый маг

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 1, Уворот 2, Эмпатия 3, Запугивание 3, Хитрость 3, Ремесло 3, Этикет 2, Травничество 4, Фехтование 2, Верховая езда 3, Академические знания 4, Расследование 2, Правоведение 1, Лингвистика 3, Медицина 3, Оккультизм 4, Политика 1.

Дисциплины: десять балов распределяются между Дисциплинами, подходящими к выбранному стилю магии.

Запас крови: 5. **Сила воли**: 7.

Имущество: полный набор инструментов, небольшое убежище или лаборатория, большая группа спутников или странных союзников, от 1 до 3 магических предметов (магический шар, посох и т. п.), обычное оружие в пределах достижимости.

Архимаг

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4, Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 3, Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 4, Уворот 2, Эмпатия 4, Запугивание 4, Лидерство 2, Хитрость 4, Знание животных 2, Ремесло 2, Этикет 2, Травничество 4, Фехтование 1, Верховая езда 2, Академические знания 5, Расследование 4, Правоведение 1, Лингвистика 4, Медицина 4, Оккультизм 5, Пол**итика 3.**

Дисциплины: пятнадцать балов распределяются между Дисциплинами, подходящими к выбранному стилю магии.

Запас крови: 6. **Сила воли**: 9.

Имущество: башня или замок (может делить ее с группой), большая библиотека, маленькая армия спутников и последователей или могущественные сверхъестественные союзники, коллекция магических устройств, возможно – обычное оружие (если маг считает, что оно ему понадобится)

Призраки в Темные Века

> Вот обвалившиеся крыши, развалины башен, иней на извести, черепица, ранее хранившая жилище от бурь, теперь же покрытая трещинами, выщербленная и потемневшая от времени. Земля цепко держит некогда величественные здания, ныне пришедшие в упадок, не дает им упасть, и сотни поколений проносятся мимо.
>
> *- Руины[1], перевод Сида Бредли.*

Призраки – весьма заметная часть средневекового мира. Никто не сомневается в их существовании и их возможностях, хотя порою люди и спорят об их происхождении. Смертные по большей части считают привидений исчадьями Ада, вышедшими из Ямы, чтобы терзать и соблазнять людские души. Призраков, пытающихся рассказать людям о жуткой жизни после смерти, воспринимают как пророков в духе Исайи и Амоса, повествующих о карах тем душам, которым не удастся достигнуть Небес. Истории о мрачной Земле Теней, ужасных фантомах и Городе мертвых, Стигии, где души людей погружаются в неугасимое пламя, чтобы обратиться в мечи или того хуже, в умах людей легко

превращаются в сказания об Аде.

Неупокоенные духи странствуют по миру (или мирам), преследуя свои собственные цели. Они достаточно сильны, чтобы вызвать кровавый дождь или вырвать душу из спящего человека, но при этом могут бояться кошачьего когтя или кулачка ребенка. Они обитают в царстве, называемом Землей Теней, мрачном, искаженном отражении Земли, которое похож на мир людей не более, чем рисунок камня на пергаменте – на сам этот камень. Они наблюдают за миром, с которым их связывают Путы страстей и Сострадание, но лишь изредка могут соприкоснуться с ним. Хрупкие и одновременно вызывающие ужас, для Каинитов они могут стать как полезными союзниками, так и непримиримыми врагами.

Мир духов

Земля Теней, где обитают духи, - это жалкое подобие мира живых, окружающее и пронизывающее все, что видят люди и вампиры. Человек и призрак могут стоять рядом друг с другом в одном и том же соборе и смотреть на один и тот же неф и апсиду, но видеть при этом разные вещи. Для живого человека собор будет полон блеска и великолепия, мерцания золота и сияния сотен свечей. Призрак будет видеть упадок и разрушение, прах той роскоши, что поражала воображение века назад. Разумеется, призрак может тайком заглянуть в так называемые Внешние миры, чтобы увидеть, как человек стоит посреди развалин и ветоши.

Сообщество призраков не отличается однородностью. В конце 12

века оно было разделено на множество мелких фракций, постоянно находившихся на грани открытой войны. Самой могущественной из них считалась Иерархия, так же известная как Империя Стигии, власть которой протиралась от ужасного города мертвых до берегов Темного моря. В реальном мире у Стигии аналогов нет, но здания и строения ее состоят из отражений камней Рима и Византии, Иерусалима и Вавилона, Мемфиса и Тира, других имперских столиц и крупных городов. Отсюда правит Харон и его Владыки Смерти, отсюда уходят его Легионы, отправляясь за новыми душами. Указ, известный как Dictum Mortuum, запрещает обитателям города общаться с живыми. За соблюдением этого указа особо не следят, но за его нарушение карают.

В оппозиции находятся Рыбаки, Крестоносцы и другие почитатели Креста, которые верят, что дальние берега Темного моря – это Небеса. Эта убежденность делает их противниками Харона и его слуг. Открытая враждебность проявляется довольно редко, но Крестоносцы (рыцари из Рыбаков, которых не следует путать с крестоносцами в мире людей) и Орден Недреманного Ока (гвардия Харона) не упускают возможности сойтись в бою. Многие Рыбаки, общаясь со смертными и посылая им видения, пытаются спасти тех от Преисподней, которую они считают либо Адом, либо Чистилищем.

Третья фракция состоит из отбросов общества и пренебрежительно называется Ренегатами. Сотрудничая то с одной, то со второй стороной, Ренегаты дают прибежище всем, кого не влекут ни порядок, ни религия. Некоторые из них – убежденные борцы за свободу, другие – бандиты и разбойники, нападающие на слабых духов. Когда дело доходит до мучений смертных, Ренегаты часто проявляют неумеренное усердие. Часто они, пользуясь присущей им способностью менять облик, принимают вид демонов или богов и требуют от людей поклонения и жертв. Именно из-за этих насмешников Церковь весьма настороженно относится к привидениям, постоянно совершенствуя способы защиты от таких вторжений.

Четвертая категория призраков, вызывающие ужас Фантомы, редко встречаются за пределами Земли Теней и поэтому не представляют угрозы для вампиров. Фантомы – это души, которые полностью погрузились во тьму, единственная их цель – терзать окружающих, навлекая на них вечное проклятие. Некоторые из них могут выглядеть вполне привлекательно, но сама суть их подвержена порче. Все остальные разногласия между призраками забываются, когда в игру вступают Фантомы. Можно сказать, что они – всеобщие враги для обитателей Земли Теней.

Тени

У всех привидений есть темная сторона, именуемая Тенью. Постоянно присутствуя в мозгу призрака, Тень искушает и обманывает его, соблазняет и подталкивает к пропасти. Она пытается ввергнуть

призрака в Забвение, погрузив его в разрушительное безумие, и одновременно стремится навредить всем привидениям, которые удерживают ее хозяина. Тень – это злое «Я» призрака, почти его вторая личность, и когда призрак поддается темным чувствам, Тень в нем берет верх.

Когда Тень овладевает призраком, он забывает обо всех привязанностях и знакомствах, сделанных в обычном состоянии, в котором им правит Душа. Такое отношение может ранить и настораживать тех, кто знаком с призраком, но не имеет ни малейшего понятия о Тени, так как среди призраков о ней говорить не принято, а все, кто не входит в сообщество неупокоенных, о Тени ничего не знают.

Порою Тень притворяется Душой, чтобы разрушить все планы, которые Душа составляла со своими союзниками. Она не брезгует предательством, ударами в спину и ложью, и немало призраков поддались Темным Страстям, вызванным столь недостойными деяниями.

Нельзя с уверенностью сказать, когда именно Тень овладевает призраком. Часто при этом облик призрака неуловимо меняется: ухмылка вместо улыбки, оценивающий взгляд вместо дружелюбного, искаженное или омраченное выражение лица, демонстрация новой реликвии, явно не отличающейся чистотой и святостью. Но точно ничего сказать нельзя, и многие Каиниты просто не знают, на какие признаки надо обращать внимание.

Отношения с Каинитами

Обитатели мира духов поддерживают прочные связи с обитателями мира людей, в том числе и с теми, кто уже не дышит. У Каинитов и призраков немало общих целей, которые могут или объединить их, или посеять между ними нескончаемую вражду.

Привидения зависят от смертных из-за Сострадания, той духовной энергии, которая питает их призрачное существование. Так как привидениями управляют так называемые Страсти, они питаются страстями живых, которые отражают или копируют их собственные переживания. Некоторые из этих Страстей вызываются определенными людьми, например, призрак может стремиться защитить свою вдову. Если ему это удастся, он будет вознагражден большим количеством Сострадания; если он увидит, что кто-то еще пытается делать одно с ним дело или просто стремится к аналогичной цели, он тоже получит столь нужную ему сверхъестественную энергию.

Тех из призраков, кто может посещать Внешние миры, обременяют Путы: привязанность к местам, вещам или людям, которая оказалась сильнее смерти. Часто Путами становится член семьи, неразделенная любовь, сеньор, которому была принесена клятва верности, и призрак пойдет на все, чтобы защитить их. Если Путы будут уничтожены

(например, человек, к которому дух привязан, будет убит), связь с миром людей станет слабее, и призрак еще на шаг приблизится к Забвению, той Бездне, в которой находит свой конец все сущее. Следовательно, в интересах призрака защищать свои Путы, иначе последствия для него могут оказаться катастрофическими.

Именно в таком положении вещей и кроется основная причина враждебности или сотрудничества между Каинитами и Неупокоенными. Вампирам тоже нужны люди, но Каиниты способны на более жестокие поступки, чем призраки, которые по большому счету стремятся только защищать и питаться эмоциями. Многие Каиниты безо всяких подозрений питаются людьми, к которым привязаны призраки, и в результате вражда призрака вечно преследует их. С другой стороны, призрак, который хочет уничтожить Путы своего соперника, может пытаться, например, поджечь дом, не подозревая, что под этим домом находится убежище вампира. Из-за этого непонимания интересов и стремлений друг друга между вампирами и призраками часто возникает вражда.

Но бывает и так, что Каиниты и Неупокоенные сообща стремятся к одной цели. Бургомистр может быть для вампира важной фигурой, которую можно использовать в войне против соперников, а для призрака этот же городской чиновник может быть Путами. Так как оба создания будут работать над увеличением богатства бургомистра, они могут заменить эти усилия и узнать о существовании друг друга. Между ними может быть достигнуто соглашение, заключена сделка, и вот уже два сверхъестественных существа активно помогают скромному городскому главе. Дом, в котором нашел убежище вампир, может быть Путами призрака, который не возражает против присутствия в здании Каинита, и тогда оба «союзника» будут стараться сохранить жилище в неприкосновенности.

Разумеется, бывает и так, что призраки появляются из-за действий Каинитов, а затем преследуют их. Желание отомстить за собственное убийство – не самая редкая из Страстей, и за каким-нибудь неосторожным Каинитом может следовать целая «стая» призраков, жаждущая его крови. Вампир, приобретший таких опасных врагов, которым очень выгодна его смерть, едва ли проживет долго. Призрак, затаивший злобу на вампира, может нашептать на ухо его врагам самые тайные его замыслы, или же вызвать у монаха видение, ясно показывающее, где именно покоится вампир днем.

Способы взаимодействия

Как правило, Неупокоенные и Каиниты взаимодействуют в так называемых Внешних Мирах. Мало кто из Каинитов может попасть в Страну мертвых и встретить призраков в их родном мире, хотя и ходят рассказы об огромном городе вампиров, затерянном в туманах Земли Теней.

Не все вампиры могут видеть призраков; только те, кто наделен Прорицанием, замечают, как духи проникают к нам из своего мира. Если Каинит знает, что он хочет увидеть, он заметит духа без особых трудностей; но поначалу мало кто знает, на что именно надо смотреть. Ученые из клана Каппадокийцев, занятые изучением жизни и смерти, и волшебники Тремер лучше остальных вампиров знают пути мертвых, и оба клана владеют набором ритуалов и заклинаний, с помощью которых можно связать, подчинить, изгнать или даже – очень редко – уничтожить призрака. Между вампирами этих кланов и Неупокоенными существует своего рода договоренность; ни одна из сторон не хочет стать причиной войны, к которой может привести злоупотребление силами, находящимися в распоряжении Каппадокийцев и Тремер.

Война между мертвыми

Противостояние между Каинитами и призраками рано или поздно переходит в войну. Прямые столкновения между ними практически невозможны, так как призраки обитают «не здесь» и поэтому неуязвимы для клыков и когтей. Удар, нанесенный по призраку, какой бы илы он ни был, снимает только один уровень здоровья и переводит призрака в нематериальное состояние, в котором он становится невосприимчив к физическим атакам. Аналогично, духи не могут ударить вампира; любая попытка сделать это причиняет повреждения как вампиру, так и самому духу и переводит нападающего в нематериальное состояние. Лишь немногие призраки могут принять материальную форму, и даже их любой юный вампир может без особых усилий отправить в Землю Теней.

Таким образом, война между духами и Каинитами ведется не на полях сражений. Каждая из сторон обладает определенными способностями, которые могут нейтрализовать возможности другой стороны. Такие Дисциплины, как Тауматургия, и темное искусство некромантии могут причинить призракам вред, а Химерия позволяет дурачить их. Каиниты могут нападать и на Путы призраков, уничтожение которых вынуждает духа покинуть Внешние миры. Призраки обладают схожими силами, называемыми Арканами, которые позволяют им влиять на мир живых. Кол, направляемый волей привидения, причиняет не меньше вреда, чем кол в руках крестьянина; гроб, открывающийся и закрывающийся в самое неподходящее время, может серьезно поколебать уверенность Каинита в собственном здравомыслии.

История призраков

В конце 12 века до Второго Вихря, пронесшегося по Земле Теней, было еще далеко. Четкой границы между Внешними мирами, Завесой и Землей Теней еще не было, и Империя Стигии еще не превратилось в то мрачное и темное место, каким стала позже. Фантомы, пришедшие вслед за Первым Штормом, были по большей части изгнаны, и хотя

Ренегаты и Рыбаки набирали силу, Фантомы встречались редко.

Некрополи были соединены хорошими дорогами, и все дороги вели в Стигию. Имперские дороги охранялись рыцарями Харона, тяжеловооруженными и отлично обученными. Легионы маршировали по стране, отправляясь в те места, где требовалось их присутствие. Сама Стигия еще не была перенаселена, но в ней уже можно было слышать голоса недовольных.

На холме на острове Печалей стоял храм Рыбаков, оттуда души отправлялись к манившим их Дальним Берегам. Храм, охраняемый Крестоносцами и стражами, и его окрестности практически не подчинялись законам Харона, так как считалось, что их обитатели следуют более высокому закону. Рыбаки странствовали по дорогам, вступая в беседы со встреченными душами и обращая их в свою веру, а так как Харон в то время относился к Рыбакам вполне терпимо, их деятельность не возбранялась. Но между главами Рыбаков и Иерархии возникла с каждым днем усиливающаяся напряженность, в основном вызванная тем, что под защитой Иерархии оказалось множество мусульман, погибших от рук христианских рыцарей во время Крестовых походов.

Ренегаты в то время практически не представляли угрозы. Небольшие группки отщепенцев и парий скрывались на окраинах Земли Теней, время от времени то совершая нападения, то устраивая засады. У них не было единой идеологии; часть из них – идеалисты, возненавидевшие Стигию с ее торговлей душами, другие – бывшие граждане Иерархии, бежавшие от строгих запретов Dictum Mortuum, третьи просто ищут легкой жизни после смерти. Но их число постоянно увеличивается, и небольшие отряды рыцарей уже не раз становились жертвами их злодеяний.

Перевозчики давным-давно пропали из виду, неустанно работая во Тьме над тем, что некогда станет Завесой. С другой стороны, не прекращается война между Гильдиями, каждая из которых стремится заполучить как можно больше власти, не выходя при этом из-под контроля Владык Смерти Стигии. Война Гильдий, начавшаяся в 1096 году нашей эры как попытка лишить Гильдию Изобретателей части их прав, быстро переросла в нескончаемый конфликт, в который втянулись все 16 Гильдий, объединившихся в постоянно сменяющие друг друга союзы. Война продлится еще полтора века, сейчас же кузни во всю работают, выковывая клинки из случайных жертв. На улицах Стигии никаких стычек не происходит, но часто случаются заказные убийства, и «невинные» прохожие оказываются втянутыми в конфликт.

Более подробно история Земли Теней описана в книге «Призраки: Забвение».

Заметки о призраках: Забвение

Многие из характеристик и возможностей призраков, в особенности Арканы, не имеют прямых аналогий в линейке вампиров. Помня об этом, Рассказчик может по своему разумению переделывать Арканы, когда ему требуется описать взаимодействие Каинита и Неупокоенного. В целом, можно сказать, что Арканы объединяют в себе все приписываемые духам способности, начиная от швыряния посудой (обычные барабашки) и заканчивая наведением ужасных кошмаров и умением просачиваться сквозь стены, оставляя за собой кровавые следы. Для всех возможностей призраков, описанный в литературе, существует свой Аркан.

Большинство Арканов, напрямую воздействующих на психику обитателей Внешних Миров, можно свести к броскам на Силу воли и сравнению результатов; если в результате броска проигравший должен лишиться Сострадания, Сила воли должна быть заменена. Телесность можно напрямую перевести в Здоровье; такие Арканы, как Излишек (Usury), позволяют духам наносить повреждения Каинитам.

Некоторые способности и Арканы (в основном это касается Аргоса) действуют только в пределах Завесы и Земли Теней, поэтому в хрониках, события которых происходят во Внешних мирах, их использовать не стоит. Другие Арканы, например, Вселение (Inhabit), для конца 12 века являются анахронизмами, поэтому их нужно заменить подходящими по времени эквивалентами. Примеры замен приведены в «Руководстве по Изобретателям», при желании и в случае необходимости Рассказчик может сам придумать возможные замены.

Дома с привидениями

Обычно духи посещают те места, которых больше всего боятся местные крестьяне. Обычно такие места были свидетелями проявления сильных страстей или гнева. Поля старых сражений, погосты, лобные места, крепости и тюрьмы – вот где чаще всего происходят события, привязывающие призраков к земле. С другой стороны, те места, которые долгое время были для своих обитателей скорее домом, чем жилищем, тоже притягивают призраков силой связанных с ними эмоций.

Каиниты, осмелившиеся войти в дома с привидениями, не могут рассчитывать на дружественный прием, хотя некоторые духи и не против материальных защитников своих домов. Граница между мирами в таких домах особенно тонка, и порою можно услышать истории о Каинитах, которых злобные призраки утянули в Землю Теней. Другие истории уверяют, что использование Дисциплин и даже крови в населенных призраками домах затруднено, и что Каинит в таких местах не может полагаться на свои способности. В общем случае дома с привидениями – не самое лучшее место для вампира, и мало кто из Каинитов рискует входить туда без приглашения или припрятанного в рукаве козыря.

Описание призраков

Ниже приводятся основные характеристики нескольких категорий призраков. По возможности между Дисциплинами и Арканами проводятся аналогии. У всех призраков должно быть Прорицание как минимум первого уровня, так как они гораздо более восприимчивы к влиянию извне, чем обитатели Внешних миров.

Лемуры

Лемуры – это самые младшие из членов призрачного сообщества, уже привыкшие к жизни после смерти, но еще не набравшиеся сил. Некоторые из них что-то знают о загробном мире и более-менее понимают, что с ними произошло. Большинство лемуров провело в Земле Теней менее века и сильно привязано к Земле. Так как они чаще остальных призраков посещают мир людей, именно с ними у Каинитов чаще всего и возникает контакт.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 1, Уворот 2, Эмпатия 3, Запугивание 2, Хитрость 2, Знание животных 1, Стрельба из лука 1, Ремесло 1, Фехтование 1, Маскировка 1, Академические знания 1, Бюрократия 2, Расследование 1, Правоведение 2, Оккультизм 2, Политика 1.

Дисциплины: Доминирование 1, Химерия 1, Прорицание 1, Изменчивость 1.

Сила воли: 8.

Имущество: призрачные клинки, потрепанная одежда.

Привидения (Gaunt)

Привидения – это более опытные призраки. Они уже заняли определенное положение в мире мертвых, и они более могущественны, чем лемуры. Большинство из них так или иначе привязано к Земле, хотя их Путы ослабли, а в некоторых случаях – разрушились или были разорваны. Общаясь с живыми и Каинитами, привидения стремятся охватить всю картину событий, они более терпеливы и опасны, чем лемуры. Рыцари по большей части состоят из старших лемуров и привидений; большинство легионеров – лемуры.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 2, Уворот 3, Эмпатия 3, Запугивание 3, Хитрость 3, Знание животных 1, Стрельба из лука 2, Ремесло 1, Фехтование 2, Маскировка 3, Академические знания 2, Бюрократия 4, Расследование 1, Правоведение 2, Лингвистика 1, Оккультизм 2, Политика 1.

Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 2, Химерия 1, Присутствие 1, Изменчивость 3.

Сила воли: 9.

Имущество: отличительный знак дворянина и призрачные (но современные) доспехи, фантомное оружие, богатая одежда, часто – римские или более древние артефакты.

Домемы

Домемы – это призраки, по возрасту схожие с привидениями, но лишенные Пут. Поэтому они не могут возвращаться на Землю и обитают в городе Стигия. Едва ли Каиниту удастся встретиться с домемами.

Феи

Их называют по-разному: малый народ, дикари, безумцы. Вне зависимости от того, какое имя им дали Каиниты, вампирам мало что известно об этих изменчивых и загадочных созданиях, которые, кажется, не подчиняются никакой власти, но лишь собственным прихотям. Считается, что от фей лучше держаться подальше из-за их непостоянной натуры, да еще потому, что мало кому удается обхитрить их. Те же, кто осмелился встретиться с феями, часто пропадают без следа. Некоторые из этих людей возвращались через много лет, сильно изменившись: им было трудно понять окружающий мир, но при этом они, казалось, приобретали необычную проницательность и мудрость.

Разновидности фей

Вампиры, которые поставили себе задачу изучить фей, собрали о них определенную информацию. Феи очень сильно различаются по внешности. Они могут быть разного роста и иметь разные формы, и поэтому считается, что феи могут менять облик. Их силы и способности, насколько известно, тоже отличаются разнообразием. Но мудрецам все же удалось выделить несколько разновидностей фей. До сих пор ведутся споры о правильность этой классификации, хотя еще никому не удалось с уверенностью опровергнуть ее.

Сиды

Благородные сиды считаются аристократией среди фей, так же, как Ласомбра и Вентру среди Каинитов. Каиниты редко встречают их, так

как сиды предпочитают не покидать пределов своей возлюбленной Аркадии. Известно, что они очень высоки и невероятно, пугающе красивы. Существует легенда о Тореадоре, встретившемся с одним из этих созданий: он вырвал себе глаза, так как знал, что никогда не увидит ничего более прекрасного.

Нимфы и лесные феи

Эти таинственные создания попадаются на глаза лишь немногим чаще сидов. Обычно их можно встретить лишь в зачарованных лесах или на поляне фей. Их связь с природой очень сильна – иногда настолько сильна, что они походят на объект, с которым связаны. Большинство из этих фей связано с тем или иным явлением природы: деревьями, цветами, растениями, водопадами, скалами. Обычно их характер так ли иначе отражает эти связи. Так, фея скалы будет отличаться скрытностью и молчаливостью, а у феи воды будет капризный характер и серебристый смех.

Хотя эти феи обычно общаются лишь с себе подобными, известно, что они с упорством преследуют своих обидчиков. Впрочем, понять, что может обидеть фею, не так-то просто. Разгневавшись и разволновавшись, эти феи, как и большинство остальных, становятся Путаниками.

Домашние феи

С этими феями, известными как брауни, домовые, гоблины или буки, встретится проще всего, так как они живут рядом с людьми. Известно, что за еду они выполняют многие домашние работы. Работают они по ночам и очень не любят, если за ними наблюдают. Говорят, что у домашних фей много странных привычек и что их очень легко обидеть. Тем, кто общается с домовым, желательно знать, каких обычаев тот придерживается, иначе можно обидеть доброго домашнего духа. Рассердившись, домашние феи становятся очень злобными и не скоро успокаиваются.

Путаники

От этих фей лучше держаться подальше. Хотя часто они кажутся безвредными и даже полезными, встречи с ними оставляют на людях (и вампирах) определенный отпечаток. Это зловредные создания, чьей единственной целью является разрушение. Существует много

разновидностей путаников, и каждый из них по-своему сбивает людей с пути. К путаникам относятся водяные, болотные огоньки, кельпи, лепреконы и ламии.

Известно, что остальные феи тоже могут стать путаниками, особенно если их обидеть или разозлить. Оскорбленная фея будет преследовать обидчика до тех пор, пока не решит, что тот полностью искупил свою вину.

Подменыши

О подменышах известно мало, так как они кажутся обычными смертными, если только не знать, на что обращать внимание. Говорят, что иногда фея увлекает смертного в свой мир и занимает его место среди людей. Хотя чаще всего похищают младенцев, ходят слухи, что от такой судьбы не защищен и взрослый человек. Существует множество ритуалов и обычаев, якобы вынуждающих подменыша явить свою истинную природу. Действенность этих ритуалов до сих пор остается под вопросом. Некоторые из них вроде бы оказывали нужное воздействие, хотя могло оказаться и так, что фея просто решила раскрыть свое обличье.

Неизвестно, с чем связан такой странный обычай. Говорят, что в древности феи были вынуждены жить среди людей, чтобы переродиться и вернуть себе молодость. Другие «знатоки» настроены более пессимистично: по их словам, феи каждые семь лет должны выплачивать дань Аду, а значит, смертных забирают в Аркадию именно для этой цели. Третьи считают, что обе эти точки зрения верны и что у фей может быть множество других причин поступать таким образом. Иными словами, правильный ответ на эту загадку знают только сами феи. Если, конечно, знают.

Неблагий Двор

Считается, что у фей два двора – Благий, правящий от Бельтайна до Самайна, и Неблагий, правящий от Самайна до Бельтайна. Любой из этих дворов можно встретить в любое время года, но с Благим Двором чаще всего встречаются в сумерках, а с Неблагим – вот тьме ночи. Большинство фей, описанных выше, принадлежат к Благому Двору, и хотя многие из них не отличаются дружелюбием, никто из них не может сравниться со злобными обитателями Неблагого Двора.

Создается впечатление, что Неблагий Двор существует только затем, чтобы причинять мучения. Именно его обитатели проносятся ночами по небу, поражая не понравившихся им смертных. На следующий день несчастных находят мертвыми, со следами мучений и пыток на теле. Одинокие вампиры, не позаботившиеся о защите, тоже могут пострадать от Дикой Охоты.

Обычаи фей

У фей, по всей видимости, существует множество разнообразных обычаев и традиций, некоторые из которых прямо противоречат друг другу. Мудрецы считают, что часть этих обычаев признается всеми феями. Сведения об обычаях фей поступают от путешественников и тех, кто сам встречался с феями, о них рассказывается в легендах и сказках. Считается, что феи отличаются непредсказуемостью, поэтому при общении с ними надо держать ухо востро.

Чары

Никто не может толком определить, что такое чары, так как они не имеют материального выражения. Некоторые считают, что заклинания фей работаю благодаря магической энергии, но на самом деле все не так просто. Чары – это составная часть природы фей. С их помощью они могут создать из воздуха что угодно или изменить внешность. Поговаривают, что даже сам облик фей во многом состоит из сырой энергии чар. Как бы там ни было, чары наделяют фей немалой силой. Существуют люди, способные видеть сквозь морок и распознавать истину (хотя феям об этом сообщать не обязательно).

Пронзая морок

Персонажи, владеющие Дисциплиной Прорицания, могут видеть сквозь морок, наведенный чарами фей. В игре чары представлены Дисциплиной Химерии. Каждый раз, встречаясь с иллюзиями фей, персонаж может бросить столько кубиков, сколько у него единиц Прорицания (сложность 8). Обычно для распознания иллюзии хватает одного успешного балла, но по желанию Рассказчика количество требуемых спешных баллов может быть увеличено.

Собственность

Понятия фей о собственности сильно отличаются от тех, что приняты у людей. С их точки зрения, у смертных имеется множество вещей, с которыми те могут расстаться без особых затруднений. По мнению фей, эта человеческая щедрость – одно из лучших качеств людей. Они верят, что предмет, не являющийся неотъемлемой частью тела, можно спокойно позаимствовать. Воровством такое «заимствование» не считается, так как феи верят, что данный предмет никогда человеку и

не принадлежал.

Но собственность фей – совсем другое дело. Все, что принадлежит фее, чаще всего считается ее неотъемлемой частью. А значит, тот, кто решится что-то украсть у феи, украдет часть ее самой – часть ее «души». Вполне естественно, что подобные кражи вызывают у феи сильный гнев, вынуждая ее преследовать обидчика, чтобы отнять украденное имущество и потребовать определенное возмещение. Человек, обокравший фею, может стать жертвой проклятия, и это еще не худший случай. На имущество людей, в особенности – на произведения искусства, - такое отношение не распространяется. Самая принципиальная фея без угрызений совести «позаимствует» произведение искусства у человека, но ни за что не решится ограбить другую фею.

Владения фей

На Земле есть места, где царство фей, Аркадия, соприкасается с нашим миром. Люди, живущие рядом с ними, называют их лесами или полянами фей. В таких местах чары фей становятся поистине пугающими. Самый могущественный из колдунов Тремер дважды подумает, прежде чем померяться силами с самой ничтожной из фей в таком месте.

Причины существования таких мест до сих пор обсуждаются. Согласно самой распространенной точке зрения, они связывают между собой Аркадию и Землю; тогда становится понятным, почему вокруг этих мест часто встречаются феи и их создания. Большинство зачарованных лесов прекрасно известно местным крестьянам, поэтому найти их не сложно. Часто чары фей распространяются не на весь лес, а лишь на его часть, а то и вовсе на одну поляну.

Обычно через зачарованные леса можно проехать без особых затруднений – если не считать опасности со стороны Люпинов, - но все же стоит забывать об осторожности. Вообще-то, можно пересечь зачарованный лес вдоль и поперек, так и не встретив ни одной феи. Особенно трудно встретить фей тем, кто специально отправляется на их поиски, так как феи ценят уединение и предпочитают общаться с людьми на своих условиях.

Каиниты и феи

Феи могут придать вашей хронике своеобразную атмосферу. Кустарник, в котором обитает фея, добавит истории загадочности и сделает ее более привлекательной. В таких историях феи должны оставаться непонятными и таинственными, их мотивы не должны раскрываться. С другой стороны, общение с Волшебным народом может стать одним из ключевых моментов хроники. Такой подход сделает хронику по Темным Векам более сказочной, хотя многим Рассказчикам и

игрокам это может понравиться. Встречи с феями и сказочными созданиями станут более частыми, если вообще не будут считаться обычным делом. Но Рассказчику нужно попытаться сохранить ореол загадочности, окружающий фей.

Вампиры практически ничего не знают о феях. Капризы и странные пути Волшебного народца не поддаются пониманию Каинитов. Но Малкавианы заявляют, что их с феями многое связывает. Остальные Каиниты не знают, что за связь существует между феями и Безумцами, хотя и не отказались бы от дополнительной информации.

Согласно легендам фей, вампиры – их дальние потомки. Легендам этим можно найти подтверждение, по крайней мере, среди самих фей. Некоторые разновидности фей во многом похожи на вампиров, и основным отличием является то, что они не создают себе подобных через Становление. Самым ярким примером таких фей являются леанан сиды, прекрасные женщины, которые вдохновляют поэтов на создание замечательных произведений, одновременно иссушая их.

Описание фей

Воин-сид

Воины сидов – возможно, самые опасные из фей, с которыми может столкнуться Каинит. Обычно это высокие воины в блистающих доспехах, с длинными развевающимися волосами. Их окружает яркое сияние. Сиды известны своим высокомерием и надменностью. Любой, кто встанет у них на пути или проявит к ним малейшее неуважение, понесет быстрое наказание. Этих созданий и в самом деле стоит опасаться.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 3, Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 6, Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Способности: Стрельба из лука 6, Атлетизм 2, Этикет 4, Уворот 3, Фехтование 5, Запугивание 4, Лидерство 3, Музыка 4, Оккультизм 3, Верховая езда 4.

Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 3, Химерия 3, Затемнение 4, Присутствие 3.

Запас крови: 15. **Сила воли**: 8.

Водяной (путаник)

Водяной – довольно безобидный представитель путаников. Обычно он не причиняет вреда жертве, хотя и старается поставить ее в неудобное положение. Излюбленная шутка водяного – превращение в прекрасного коня. Когда рыцарь или кто-то еще садится на коня

верхом, тот переходит в бешеный галоп, и человек не может остановить его. Поездка обычно заканчивается, когда водяной прыгает со скалы в пруд или сбрасывает всадника в грязь и исчезает, обратившись в птицу.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 5, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 5, Внешность 4, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Способности: Актерство 3, Бдительность 3, Рукопашный бой 3, Уворот 5, Музыка 4, Воровство 3, Оккультизм 2, Маскировка 5, Хитрость 4.

Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 2, Химерия 3, Стремительность 2, Затемнение 4, Превращение 4.

Запас крови: 10. **Сила воли**: 6.

Способности: оборотничество – водяной может моментально превратиться в любое живое существо, от маленькой птички до лошади.

Брауни (домовой)

Обычно эти домашние феи появляются в облике маленького морщинистого старичка с коричневым лицом. Они считаются одними из самых полезных фей, так как выполняют задания хозяев дома в обмен на небольшие подарки (обычно – миску сметаны или хлеб с медом). Они могут убирать дом, доить коров, обмолачивать зерно и стричь шерсть. Обычно все эти работы выполняются в полной тишине, так, что никто ничего не замечает. Но домовые очень обидчивы и поэтому обращаться с ними надо с особой осторожностью, иначе брауни станут мстить хозяевам. Нельзя дарить брауни крупные подарки или напрямую благодарить их, иначе они могут обидеться.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 5, Выносливость 4, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 1, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Способности: Ремесло 5, Уворот 5, Музыка 2, Воровство 4, Оккультизм 2, Маскировка 6.

Дисциплины: Анимализм 1, Стремительность 4, Стойкость 3, Затемнение 4.

Запас крови: 10. **Сила воли**: 4.

Способности: домашняя работа – брауни способен за ночь выполнить работу, которая будет не под силу нескольким человекам. Всю работу он выполняет в полной тишине, и в это время его нельзя беспокоить. Если брауни отвлечь от работы, она останется

незаконченной, к тому же брауни может проклясть ее, и тогда работа никогда не будет завершена.

Кровь фей

Кровь фей весьма ценится среди вампиров, так как она наделяет Каинитов силами, и поэтому многие охотятся за ней. Каждая единица крови, полученная от феи, равна двум обычным единицам крови. Но эта кровь вызывает довольно опасные побочные эффекты. Прежде всего, вампир рискует впасть в безумие. Выпив кровь феи, вампир должен выполнить бросок на Инстинкты/Самоконтроль (сложность 4 + количество полученных единиц крови). В случае неудачи Каинита охватывает жажда крови. Он не прекратить пить, пока безумие не оставит его. Даже если он будет переполнен кровью, он продолжит пить, хотя никакой пользы от этих дополнительных единиц крови не получит.

После того, как персонаж выполнит бросок на безумие (и в случае неудачи тоже), он выполняет бросок на Стойкость (сложность 8), чтобы выяснить, проявились ли побочные эффекты. Эти эффекты определяются Рассказчиком – они могут выбираться произвольно или быть прописаны заранее, как больше понравится мастеру. Ниже описаны возможные побочные эффекты от крови фей:

- У персонажа из ушей, носа, рта и глаз начинает струиться кровь. Теряется вся полученная от феи кровь, плюс 1-10 единиц из запаса крови.
- У персонажа начинаются галлюцинации, которые длятся в течение 10 минут за каждую полученную единицу крови.
- Персонаж привязывается к фее, у которой пил кровь. Эта связь проявляется так же, как Клятва Крови.
- Персонаж влюбляется в первого встречного (за исключением самой феи).
- Персонаж немедленно впадает в торпор.
- Значение Внешности у персонажа увеличивается на 1, значение Восприятия – уменьшается на 1. Этот эффект является постоянным.
- Все чувства персонажа обостряются (см. Обостренные чувства Дисциплины Прорицания), он не может отвлечься. Сложность бросков на Сообразительность увеличивается на 2. Эффект длится в течение часа за каждую выпитую единицу крови.
- Персонажа окружает золотистое свечение. На всех остальных это свечение действует так же, как и солнечный свет, хотя сам персонаж не получает никаких повреждений.
- Персонажа переполняют эмоции, он начинает рыдать кровавыми слезами каждый раз, когда слышит музыку. Эффект длится в течение одной ночи за каждую выпитую единицу крови.
- Персонаж видит сквозь все мороки фей. Это позволяет ему видеть фей, которые обычно остаются незримыми, и различать их

истинную форму. Персонажу лучше никому не рассказывать об этой способности, иначе феи могут рассердиться – они не любят, когда кто-то раскрывает их секреты. Этот эффект длится в течение одного часа за каждую выпитую единицу крови.

Подменыши: Сновидение – Средние Века

События «Темных Веков» предшествуют Потрясению, поэтому для историй с подменышами остается не так уж много возможностей, по крайней мере, с подменышами, описанными в книге «Сновидение». Феи приняли смертное обличье только незадолго до начала эпохи Возрождения. В средние века почти все феи были феями истинными, хотя возможность встретить классического подменыша – фею, которая похитила смертного, чтобы занять его место, - все же имелась. Обычно такие подменыши даже не осознавали своей истинной природы.

Хотя такого подменыша можно ввести в сюжет хроники, не следует забывать, что для этого придется значительно изменить правила, чтобы сделать Банальность практически несуществующей, Чары – более сильными, а Шутки – более легкими для исполнения. Игроки могут играть и за настоящую фею, хотя нежелательно разрешать им создание такого персонажа. Лучше всего, если этих таинственных созданий будет отыгрывать Рассказчик.

Рассказчик, желающий ввести в игру подменышей, может воспользоваться приведенными ниже правилами, основанными на рекомендациях книги «Подменыши: Сновидение»:

1. Способности персонажа определяются по правилам «Вампиров: Темные Века».
2. Дополнения выбиваются или из списка «Подменышей», или из списка «Вампиров», по решению Рассказчика. У всех персонажей должна быть как минимум единица Чародейства (Gremayre), чтобы подчеркнуть их связь с феями. Значение этого Дополнения зависит от того, насколько хорошо персонаж помнит свое существование в облике феи.
3. Нужно выбрать двор, к которому принадлежит персонаж. Желательно, чтобы все персонажи принадлежали к Благому Двору. Наследие персонажа выбирается как обычно. От Видимости персонажа зависит возраст смертного, который был похищен и переправлен в Аркадию, а значит, и начальный возраст персонажа. Хотя чаще всего похищаются младенцы, персонаж не может быть младше 6 лет.
4. Можно выбрать племя, к которому принадлежит персонаж, хотя этот выбор и не будет сильно влиять на его внешность. Так, у сатира вместо рогов могут быть волосатые ноги, а у сида – тонкие черты лица и миндалевидные глаза. Рассказчик решает, какие из Прав и Пороков племени остаются в силе.

5. До Потрясения Банальность не представляла такой угрозы, как в наши дни. Это не значит, что ее вовсе не существовало, просто большое количество чар делало фей более устойчивыми к ней. Хотя истинная фея невосприимчива к проявлениям Банальности, подменышам приходится приспосабливаться к людям, поэтому они с трудом переносят ее воздействие. Многие из причин появления Банальности, приведенные в «Подменышах», в средние века отсутствуют, поэтому рассказчик сам решает, как и почему проявляется банальность. Когда – и если – значение Банальности у персонажа достигает 10, он вынужден вернуться в Аркадию. Ниже указывается, как персонаж может приобрести Банальность в средние века:
    - Жениться/выйти замуж. Персонаж получает постоянную единицу Банальности;
    - Постареть. Персонаж получает постоянную единицу Банальности за каждые семь лет, проведенные в облике смертного.
    - Каждый раз, произнося ложь, персонаж получает временную единицу Банальности (исключением являются водяные).
    - Нарушение клятвы. Рассказчик решает, сколько постоянных или временных единиц Банальности получает персонаж, нарушивший клятву.

6. В ту эпоху сила чар была велика. Сложность наведения чар уменьшается на два пункта. Зачарованные места встречаются намного чаще, чем в наши дни. Персонаж может восстановить способность к чарам, просто прогулявшись по лесу фей. В этих случаях чары обычно восстанавливаются со скоростью единица в час, ограничений на количество получаемых единиц чар не существует.
7. Розыгрыши действуют практически так же, как и в «Подменышах», хотя персонажу не надо выполнять бросок на преодоление Банальности. Чтобы успешно осуществить розыгрыш, персонажу нужно лишь правильно выполнить все требования Шутки, вне зависимости от того, насколько эффект от розыгрыша противоречит реальности.
8. Подменыши довольно быстро выздоравливают, по крайней мере, по сравнению со смертными. За час подменыш восстанавливает один уровень здоровья (за исключением усиливающихся повреждений). Все, что вызывает усиливающиеся повреждения у вампиров, кроме солнечного света, оказывает точно такой же эффект и на подменышей. Такие повреждения излечиваются со скоростью один уровень здоровья за день.
9. Следует отметить, что обманок как таковых в средние века не существовало: все, что в наше время считается обманкой, в ту эпоху было реальностью. Пылающий магический меч и в самом деле был пылающим магическим мечом, а единорог был живым, душащим

зверем. Такие явления встречались редко (они плохо вписываются в хронику), но все же с ними можно было столкнуться.

10. Если мастер разрешает игроку создать себе персонажа-подменыша, ему надо с особым вниманием отнестись к характеристикам такого персонажа, иначе баланс сил в игре может быть нарушен.

Совмещенные правила

Ниже приведены советы по правилам игры с двумя и более видами сверхъестественных существ. Это – общие правила. Отдельные правила могут не полностью им соответствовать, но все же не должны слишком сильно от них отклоняться. Описания Дисциплин, Даров, Арканов и Сфер стоят выше, чем приведенные в этом подразделе рекомендации. Рассказчик сам решает, как надо поступить в той или оной ситуации, и его решение будет более значимым, чем правила. Не забывайте о здравом смысле и свободе выбора.

Уровни силы

Когда персонажи используют друг против друга силу и нужно узнать, кто оказался сильнее, можно поступить следующим образом: сравнить значения Дисциплины вампира, Ранга оборотня, Сферы мага, Аркана духа. Побеждает создание с самым высоким значением. В случае ничьей второй задействованный персонаж выполняет бросок на сопротивление.

Примечание: сравниваются именно уровни владения силами, а не их отдельные проявления. Так, вампир с Доминированием 4 будет использовать силу первого уровня Повиновение слову более эффективно, чем вампир с Доминированием 1 уровня. Длительность, повреждения и радиус действия остаются прежними, а вот сила воздействия на сверхъестественное существо может значительно измениться.

Сложность

Иногда может случиться так, что персонаж будет вынужден воспользоваться Характеристикой, которой у него нет. Так, сложность бросков на использование некоторых из Даров оборотней определяется по Ярости. У магов Ярости нет. Как поступить в этом случае?

Если ничего придумать не получается, можно воспользоваться стандартной сложностью в 6 пунктов. Если жертва активно сопротивляется, Рассказчик может определить сложность по Силе воли жертвы. Сила воли – очень удобный показатель, так как она учитывается во всех линейках. Не забывайте о здравом смысле: игра должна быть увлекательным приключением, а не контрольной по математике.

Дисциплина	***Ранг оборотня***	***Значение Сферы****	***Аркан***
1	Клиат (Cliath)	1	1
2	Фостерн (Fostern)	2	2
3	Адрен (Adren)	3	3
4	Атро (Athro)	4	4
5	Старейшина	5	5
6+	Старейшина	-	-

* При связывании используется высшее значение Сферы того заклинания, которое выполняет маг.

Пример

Значение Затемнения у Носферату равно 3, он используется силу второго уровня Незримое присутствие (2). Оборотень четвертого Ранга неподалеку использует Дар первого Уровня Почувствовать Тварь, чтобы определить, есть ли в данной местности следы разрушения. Рассказчик знает, что Носферату несет на себе отпечаток Твари (у вампира низкий уровень Пути Человечности). Может ли оборотень почувствовать, что Носферату использует Затемнение? Так как у оборотня четвертый Ранг, а у вампира – третий уровень Затемнения, оборотень может почувствовать, что неподалеку применяют темную силу.

«Может» - это ключевое слово. Это правило не опровергает систему игры: способность автоматически не проявляется. Другими словами, оборотень все равно выполняет бросок на Восприятие + Оккультизм (как и любой оборотень при использовании силы Почувствовать Тварь). Результат сравнивается с результатом броска Каинита, который бросает кубики на Сообразительность + Маскировка (как и любой вампир, использующий Незримое Присутствие). Побеждает тот, кто набрал больше успешных баллов. Если выигрывает Носферату, он остается невидимым и незаметным. Если выигрывает оборотень, он почувствует присутствие Носферату. Если было набрано одинаковое количество баллов, побеждает тот, кто защищался; так как оборотень активно вел поиск, в случае ничьей побеждает Носферату.

А что будет, если оборотень обладает всего лишь вторым Рангом? Его силы не хватит для того, чтобы увидеть сквозь чары Затемнения. Но мастер в любом случае разрешает игроку выполнить бросок, после чего говорит, что тот ничего не почувствовал.

Демоны и адские отродья

Завистью дьявола вошла в мир смерть

- Прем. 1, 24.

Как известно всем добрым христианам, некогда демоны были ангелами, которые восстали вместе с Люцифером и были низвергнуты на Землю, а оттуда – в Ад. Иудейские и мусульманские мудрецы спорят, были ли эти сущности искажением замысла Божьего или же непокорными духами, посланными во испытание избранникам господа. Но в старых религиях были свои темные духи, повелевавшие смертью и страданиями, свои злые боги и подвергающиеся испытаниям герои. Но все мудрецы сходятся в одном: адские отродья обитают в ночи, искушая и соблазняя доверчивых простофиль, чтобы затем поглотить их души.

Согласно средневековой демонологии, все обитатели Ада делятся на множество рангов, объединенных в иерархию, весьма напоминающую социальное устройство того времени. Сатана возглавляет все это скопище герцогов, старших демонов, советников, лордов, искусителей, воинов, младших чертей, чудовищ и рабов. Разумеется, большую часть времени все эти создания проводят в Аду, причиняя людям всяческий вред и строя заговоры как против Бога, так и против Сатаны. У каждого демона есть свое имя, личность и определенное место в иерархии. Ученые из ордена Гермеса составили списки из сотен имен демонов, их целей и званий, но мало кто из Каинитов, не принадлежащих к клану Тремер, знает об этих изысканиях. Предположительно, для каждого замысла на Небесах есть свой разрушитель в Аду.

Кажется, самой большой ценностью для демонов являются человеческие души; демон может годы потратить на воспитание «ученика» - лелеять его ненависть, поощрять его грехи, может быть, наделять его силой и ждать, когда же смерть приведет душу человека (или Каинита) в его лапы. Может быть, успех в Аду определяется по количеству совращенных душ, может быть, эти души становятся разменными монетами, деньгами или пищей. В любом случае, ради души демон пойдет на многое.

Мало кто из персонажей сумеет увидеть демона или понять, кто же

стоит перед ним. Говорят, что истинная форма демона остается в Аду, где ее удерживают цепи. Но многие из них отправляются на землю в виде духов и могут вселяться в тела людей. Неудачливый Каинит может встретиться с таким воплощением или с людьми-сектантами, которые служат адским тварям. В этом случае вампиру лучше быть готовым к битве.

Демоны редко появляются отрыто; адские создания предпочитают принимать странные, загадочные формы: стая черных птиц, прекрасный путник, от которого веет сверхъестественной силой, рой насекомых, внезапный порыв ветра, в котором слышатся стоны терзаемых душ, и т. п. (так будет удобней и для демонов и для Рассказчика). Несмотря на всю свою силу, все демоны, кроме самых ничтожных, считают прямое физическое противостояние ниже своего достоинства. Они пытаются подтолкнуть персонажа ко все новым и новым грехам. Как известно, падшая невинность стоит дороже прожженного грешника.

Рассказчику следует с особой осторожностью вводить в хроники адских обитателей; если уж демоны и должны появиться, то скорее в форме природных стихий, а не чудовищ, которых можно убить. Немного таинственности – загадочнее звуки, внезапные перемены погоды, легкий запах серы – сделает атмосферу игры более пугающей, чем появление рогатой твари, окруженной языками адского пламени. Но если Рассказчик создает напряжение в игре с помощью знамений и предсказаний, появление той же твари будет более уместным. Не стоит наделять демонологию излишней привлекательностью – люди могут неправильно понять…

Силы демонов

Хотя сами демоны заперты в Аду, они могут в форме духов появляться на Земле. Они или находят себе смертных носителей, или странствуют по миру духов, преследуя свои собственные цели. Силы, которыми они обладают, зависят от их целей и природы; у искусителя будут высокие значения Доминирования, Затемнения и Присутствия, а у воина – Мощности, Стойкости и Прорицания. В игре все демоны должны обладать материальной формой и пользоваться Дисциплинами (см. описания демонов). Рассказчики, знакомые с системами магов и оборотней и с Книгой Безумия, могут использовать приведенные там правила для духов.

Большинство демонов обладают следующими силами:

- **Лечение**: демоны и их порождения восстанавливают один уровень здоровья за ход. Могущественные демоны могут за ход восстановить два и даже три уровня здоровья.
- **Стойкость**: адских созданий очень трудно ранить. Считается, что любой демон владеет Стойкостью со значением от 1 до 5.
- **Доминирование**: те, кому приходилось встречаться с

демоническими проявлениями, знают об этом свойстве; даже у самого ничтожного демона значение Присутствия не бывает ниже 2, и почти все эти демоны владеют Доминированием такого же уровня. Могущественные демоны могут запугать полную комнату смертных одним взглядом.

- **Демонизм**: изначально присущая демонам сила. У лордов значение этой Дисциплины может быть равно 8 (а значит, они могут призывать своих меньших собратьев или проклинать обширную территорию), а у герцогов и их порождений ее значение может быть любым.
- **Невосприимчивость к огню**: огонь – естественная среда обитания для демонов, никакая атака с помощью огня не может причинить им вреда (кроме атаки с помощью адского пламени, которое причиняет демонам боль, но не наносит повреждений).
- **Вложения**: искусители и более могущественные демоны могут одаривать своих подопечных различными благами, в ответ требуя службы, жертв или продажи души. Чтобы упростить систему, будем считать, что искуситель может увеличить значение любой Дисциплины на 1-2 пункта (за соответствующую плату). Лорды и герцоги могут на 4 пункта увеличить значение двух-трех Дисциплин, но цена будет высока… и платить придется вечно.

Сами по себе демоны редко появляются на Земле; они в форме духов вселяются в людей или других существ со сверхъестественными способностями, которых часто называют адскими отродьями. Эти отродья, или захваченные, или созданные наспех, существуют недолго, а затем гибнут. В отличие от самих демонов, их можно ранить и убить.

Иногда ритуал или какое-нибудь возмущение в энергетических сферах между Адом и Землей позволяет демону принять в мире людей материальную форму. Такие проявления встречаются крайне редко и отличаются огромной силой. Никто из смертных и мало кто из бессмертных созданий сможет победить демона в отрытом бою. Те, кто занимается связыванием демонов или общается с ними, бывают вынуждены прибегнуть к изощренной магии или божественной помощи. Для получения последней требуется больше веры, чем обычно бывает у Каинита, а маг, творя заклинания, рискует душой. Даже если материальное тело демона было уничтожено, сам он лишь вернулся в Ад. Особого удовольствия демону это не доставит, но и не помешает вернуться на Землю ради мести. У вампиров с этим особенно много проблем: в конце концов, за века существования у них появляется много врагов, и не все они ведут счет годам так, как люди.

Слабости

Хотя адские создания и обладают невероятной силой, все же они подчинены воле Создателя. Мало кто из Каинитов решится обратиться к Всемогущему за помощью, но указанные ниже факторы позволяют изгнать демона или причинить ему вред:

- **Истинная Вера** воздействует на адских созданий с двойной силой. Персонаж с Верой бросает столько кубиков на повреждение, сколько у него единиц Веры (наносятся усиливающиеся повреждения). Не только христиане обладают Верой; у мусульман и иудеев существует древня традиция поклонения Господу, и даже праведные язычники могут противостоять силам тьмы.
- **Гордость и жадность**: демоны – существа лукавые, и порой их ум вредит им. Так как они считают, что во всем превосходят людей, порою их удается обмануть и заставить выполнить несколько мелких заданий. Но такой обман опасен; многие искусители притворяются глупцами, чтобы их жертва поверила в грядущую победу, а затем внезапно подстраивают ловушку.
- **Преграды**: Господь не позволяет демонам свободно разгуливать по Земле; их нужно вызывать, связывать и подчинять, а для этого требуется человек, отличающийся недальновидностью или злобой. Попав на Землю, демоны надолго на ней не задерживаются. По решению Рассказчика некоторые заклинания могут создавать преграды для демонов.

Адские создания

Современные мистики делят адских созданий на четыре категории. Хотя большинство средневековых людей считают, что все демоны – порождения Сатаны, мастеру игры они известны как:

- **баньши и фоморы**: персонифицированные души природы, несущие смерть и разрушение.
- *астральные демоны*, или дьяволы: свободные духи, обретающие форму ради того, чтобы творить зло.
- **пришельцы, или дьявольское воинство**: ужасающие захватчики из глубокого космоса, и…
- **бесы**: таинственные создания с особенно отвратительным обликом.

Персонажам «Темных Веков» о такой классификации ничего не известно, у них – свои системы. Средневековое понимание адской иерархии соответствует духу времени, демоны принимают формы, которых от них ожидают люди.

Адская иерархия

Размеры главы не позволяют нам привести хотя бы самый неполный список всех рангов и званий Ада. В каждой культуре такие классификации имели местные отличия. Чтобы упростить мастеру задачу, мы остановились на самой общей классификации рангов и уровней силы:

- Люцифер, он же Сатана

- Великие Герцоги

- Герцоги

- Лорды

- Младшие лорды

- Искусители

- Прислужники (воины и отродья).

Рассказчик, пользующийся правилами для Магов и Оборотней, может считать первые три категории Великими Сущностями, Целестинами и Воплощениями; лордов, младших лордов и искусителей – Верховными Владыками (Umbrood Lord) и Наставниками или Аватарами Тотемов, а прислужников – Миньонами и Ничтожествами.

Описание: адские отродья

Каиниты могут встретиться с этими захваченными демонами созданиями на шабашах, в отдаленных местах силы или во время общения с демонологами. Они не бродят где попало, хотя иногда демон может создать отродье и отпустить его ради каких-то своих целей. Отродья живут недолго; демоническая сила разрушает и иссушает их, и в результате человек обращается в мертвый остов. Обычно отродья не обладают демонической силой, зато наделены всеми слабостями демонов, кроме необходимости преодолевать преграды: они и так существуют на Земле (им можно помочь отправиться в Ад или Пенумбру). Отродья не могут использовать свою кровь; вампиры же могут питаться ими. Рассказчик сам решает, как будут наказаны глупцы, решившиеся на такое.

Адские отродья отличаются хитроумием, лживостью и крайней жестокостью; управляющие ими демоны умны, горды, поглощены собой, а при встрече с превосходящей силой – трусливы. Многие из них знают куда больше, чем им положено, и могут раскрывать секреты, делать двусмысленные намеки и отпускать непонятные шутки, чтобы раздразнить и озадачить противника. Мастеру следует с особой осторожностью вводить в игру демонов и их проявления: даже слабейший из них может превратить неторопливый сюжет в полную приключений историю. Появление демона или отродья даст вашей партии понять, что худшее еще впереди, и укажет на грядущие неприятности – будь то борьба за человечность, соблазны Зверя или неожиданно открывшееся предательство. Если атмосфера игры была выстроена правильно, с достаточной степенью таинственности, даже встреча с ведьмой может перерасти в увлекательную главу.

Адская гончая

Собаки, в которых вселяются демоны, обычно становятся угольно-

черными и вырастают до огромных размеров. Их глаза светятся внутренним огнем, с длинных клыков капает слюна. Кажется, что даже тени съеживаются в их присутствии. Некоторые демонологи разводят целые стаи адских гончих, откармливая их мясом рабов, врагов и невезучих путников. Иногда адские гончие охраняют места силы или личные комнаты колдуна. Но как бы ситуация не выглядела снаружи, ни одна адская гончая на самом деле человеку не подчиняется; обитающий в ней дух лишь ждет, когда придет время и его истинные хозяева подадут ему знак.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 5, Обаяние 1, Манипулирование 4, Внешность 1, Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Уровни здоровья: в норме, в норме, -1, -1, -3, -5, недееспособность.

Атака: укус на пять кубиков + Могущество; удар когтями на 4 кубика + Могущество.

Способности: Бдительность 4, Рукопашный бой 3, Уворот 2, Запугивание 3, Маскировка 3, Оккультизм 2.

Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 1, Стойкость 3, Могущество 1.

Запас крови: 3. **Сила воли**: 4.

Двойник

В старых историях повествуется о демонах-двойниках, которые на время занимают место человека, совершают преступления, а затем на бедолагу обрушивается незаслуженное наказание. В этом и заключается «искусство» двойника – он на короткое время превращается в человека, разрушает всю его жизнь, а затем исчезает. Такие двойники редко встречаются с теми, чей облик они копируют, хотя порою не отказывают себе в удовольствии подразнить их из зеркала, луж или колодцев, прежде чем окончательно исчезнуть.

Двойники предпочитают не доводить дело до прямого противостояния; они стараются разозлить возлюбленного или родственника жертвы, а затем отправляются на поиски новых развлечений. Двойник может причинить непоправимый ущерб репутации Каинита или его психическому здоровью. Телепатия позволяет демону внушить жертве воспоминания о поступках, которые та не совершала, и человек будет долго терзаться, пытаясь понять, в самом ли деле он натворил все то, в чем его обвиняют.

Подстеречь и уничтожить демона (если, конечно, у вас получится) – пожалуй, единственный способ избавиться от его влияния. Но говорят, что убийство двойника плохо сказывается на судьбе убийцы…

Атрибуты: как у копируемого персонажа.

Уровни здоровья: как у копируемого персонажа.

Атака: как у копируемого персонажа.

Способности: Актерство 5, Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 3, Уворот 3, Эмпатия 4, Хитрость 5, Этикет 3, Фехтование 2, Маскировка 4, Выживание 3, Знания: как у копируемого персонажа.

Дисциплины: Прорицание 5, Стремительность 3, Затемнение 4, Присутствие 1.

Запас крови: 10. **Сила воли**: как у копируемого персонажа.

Бес

Бес, он же обычный демон-помощник, может менять облик, приспосабливаясь к текущей ситуации. Черные кошки, собаки, козлы, мыши, бараны, вороны и сгорбленные маленькие человечки – вот самые известные из принимаемых бесами форм. Но как бы бес ни выглядел, он может говорить на нескольких языках и проникать в душу и обладает нечеловеческой мудростью. У тех демонопоклонников, что стремятся к уединению, часто появляются такие помощники. Некоторые из бесов могут искренне привязаться к хозяину. У каждого помощника есть свое прозвище, например, Бламблефур, Кожедер или Толстопуз, на которое этот бес отзывается; если это прозвище произнесет чужак, бес может навсегда исчезнуть.

Бес, хотя и не отличается большой физической силой, очень выносliв, и его трудно ранить. Он может отрастить острые когти и сильно оцарапать нападающего, а затем сбежать. Силой мысли бес может созывать тени, он может превращаться в летучую мышь или птицу. Иногда такие твари даже возвращаются, чтобы помочь «хозяйке», но рассчитывать на них в сложной ситуации не стоит.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Уровни здоровья: в норме, в норме, -1, -3, -5, недееспособность.

Атака: когти, укус или и то и другое на 4 кубика (усиливающиеся повреждения).

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 3, Рукопашный бой 2, Уворот 5, Эмпатия 3, Хитрость 3, Знание животных 2, Этикет 3, Маскировка 6, Выживание 2, Академические знания 3, Расследование 2, Языки 3, Оккультизм 4.

Дисциплины: Анимализм 1, Прорицание 2, Стойкость 3, Затемнение 4, Превращение 4, Изменчивость 1.

Запас крови: 4. **Сила воли**: 5.

Инкуб/ Суккуб

Что за ирония – вампир, соблазненный одним из этих легендарных обольстителей! Но Каиниты, как и смертные, весьма чувствительны к неземной красоте дьявольских созданий.

В отличие от большинства адских отродий, суккубы и инкубы могут существовать до тех пор, пока сохраняют сексуальную активность. Жизненные силы, нужные для поддержания существования, демон высасывает из жертвы во время полового акта. Какого бы пола они ни были (на самом деле демон может с легкостью сменить пол), эти создания могут увлечь кого угодно, заманивая жертву в омут плотских удовольствий, с которыми не может сравниться простое удовлетворение похоти. Получив желаемое, суккуб или инкуб покидают истощенную жертву.

Истории о сексуальных демонах-соблазнителях, существующих с начала времен, передаются из уст в уста, хотя в них может рассказываться и о дьяволах-искусителях, а не об адских отродьях. Какой бы чарующей ни была внешность суккуба, ей не сравниться с внешностью искусителя в его истинной форме. С точки зрения человека, суккуб – это манящее видение, чью красоту превосходят лишь ее умения и таланты. Адская соблазнительница чувствует жертву, а затем пытается сблизиться с ней. Она может вести себя грубо и напористо, может принять невинно-манящий вид, может разыграть страсть – все зависит от обстоятельств. Инкубы предпочитают лишать невинности девиц, которые затем отвергают смертных любовников, а суккубы вынуждают мужчин отказываться от всего, что было для тех священным. Многие предпочитают соблазнять людей своего пола, а затем исчезать, предав дело огласке.

Запретность и стыд, с которым у многих европейцев ассоциируется секс, делают вред от суккубов еще более ощутимым. Церковь утверждает, что верующие должны противиться желаниям плоти; но языческие мистики и философы разработали более эффективные способы борьбы с соблазнительными хищниками. Определенные ритуалы, связанные с сексом, - Великие Таинства - делают половой акт священным, что отпугивает суккубов и инкубов. При возникновении угрозы эти твари или превращаются в клыкастых чудовищ, или просто исчезают, или призывают поклонников на помощь.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 6, Манипулирование 6, Внешность 7, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Уровни здоровья: в норме, в норме, -1, -1, -1, -3, -5, недееспособность.

Атака: удар когтями на 5 кубиков (усиливающиеся повреждения).

Способности: Актерство 3, Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 3, Уворот 4, Эмпатия 5, Запугивание 4, Хитрость 4, Этикет 4, Фехтование 2, Музыка 2, Верховая езда 1, Маскировка 2, Языки 2, Оккультизм 3.

Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 4, Стойкость 1, Затемнение 3, Присутствие 5, Превращение 2.

Запас крови: 10. Силаволи: 5.

Описание: демоны

Когда случается невозможное и демону удается создать свою материальную проекцию, кажется, что весь Ад вырывается наружу. В отличие от чудовищ, демон не будет стоять на месте и ждать, пока вампир или священник не превратит его тело в фарш. Он будет морочить людям головы, по возможности – избегать их, и уничтожать их, если понадобится. Часто жестокость демона скрывается под маской благородства и щедрости. Для своих рабов демон может быть самым лучшим хозяином на свете – до поры до времени.

Отыгрыш демона должен соответствовать его сущности. Внезапная тишина, порыв ветра (или полное безветрие), резкое похолодание или языки пламени предшествуют появлению демона, а любой смертный или неупокоенный, оказавшийся поблизости, чувствует неконтролируемый тошнотворный страх, если только демон не позаботился о маскировке. Голос у демона может походить на бархат и наждачную бумагу, на зубцы гор и шелест волн; от демона исходит запас серы, меда или падали, и даже воздух дрожит при его появлении. По большей части выходец из Ада принимает формы, доступные

восприятию смертных; он может стать соблазнительной принцессой, обаятельным воином или страшной рогатой тварью, но смертные смогут смотреть на него, не содрогаясь от ужаса. Но если демон решит на мгновение приоткрыть свой истинный облик, любой наблюдатель будет поражен.

Как уже говорилось выше, у каждого демона есть силы, которые он может использовать в материальной форме. Рассказчик может выбирать любые понравившиеся ему таланты: каждый демон уникален. Ниже представлены описания нескольких основных типов демонов. Кровь демона на вампира может действовать по-разному: мастер сам определяет эффект от нее.

Воин-прислужник

Пехота Ада сражается везде, где только можно. Эти демоны не глупы, но и не отличаются особой хитростью. При вызове демон-воин предпочитает принять форму какого-нибудь сильного животного – льва, медведя, быка – или харизматического воителя, берсерка или рыцаря. Поговаривают, что эти демоны оставляют за собой кровавые следы. В своей истинной форме они выглядят как клубок из перепутанных конечностей с множеством глаз и свисающим брюхом. Их прозвища, например, Калхил Пожиратель Младенцев, Аблу Мститель или Тлиша Летающий Покровитель Пауков, отражают излюбленные занятия этих демонов.

Атрибуты: Сила 7, Ловкость 5, Выносливость 8, Обаяние 2, Манипулирование 6, Внешность 0, Восприятие 6, Интеллект 4, Сообразительность 5.

Уровни здоровья: в норме, в норме, в норме, в норме, в норме, -1, -1, -1, -1, -3, -3, -5, изгнан.

Атака: удар когтями на 9 кубиков + Могущество; атака оружием; укус на 8 кубиков + Могущество.

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 3, Рукопашный бой 5, Уворот 3, Запугивание 5, Хитрость 3, Фехтование 5, Маскировка 2, Академические знания 2, Оккультизм 5.

Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 3, Демонизм 3, Доминирование 3, Стойкость 4, Власть над Тенью 2, Могущество 2, Присутствие 3, Превращение 2.

Запас крови: 15. **Сила воли**: 8.

Искуситель

Следует сразу предупредить: нападать на это создание – все равно, что совершить самоубийство. К счастью, искусители слишком изысканны для того, чтобы сражаться самостоятельно. Вместо этого они предпочитают соблазнять людей и неупокоенных множеством Знаний, неземной красотой и сверхъестественными талантами. Они влюблены в собственную внешность и обычно являются в облике прекрасных людей или фантастических животных, например, единорогов, лебедей, пантер и белых львов. Даже их адский облик отличается красотой. Эти демоны предпочитают благозвучные имена: Акаос Золотодатель или Виа Царица Вина, и избегают грубых кличек своих собратьев.

Искусители обаятельны, дипломатичны и искренни. Им ничего не стоит несколько лишних месяцев претворяться чьим-то лучшим другом ради получения желаемой награды. Многие из них действительно наслаждаются обществом людей и могут даже сожалеть о судьбе несчастных, обреченных на проклятие. Дух человека – вот что вызывает восхищение у искусителей; человеческую надежду они предпочитают отчаянию Ада. Может быть, по какой-то причине они эту надежду презирают. То, чего они не могут получить для себя, они уничтожают в других.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 6, Обаяние 8, Манипулирование 10, Внешность 10, Восприятие 6, Интеллект 7, Сообразительность 7.

Уровни здоровья: в норме, в норме, в норме, -1, -1, -1, -3, -3, -3, -5, -5, изгнан.

Атака: дробящий удар или укус на 7 кубиков + Могущество; атака оружием + Могущество.

Способности: Актерство 6, Атлетизм 4, Рукопашный бой 4, Уворот 5, Эмпатия 8, Запугивание 8, Лидерство 4, Хитрость 10, Этикет 10, Фехтование 5, Верховая езда 3, Маскировка 4, Академические знания 5, Бюрократия 6, Языки 5, Оккультизм 6.

Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 3, Химерия 5, Помешательство 2, Демонизм 5, Доминирование 5, Стойкость 5, Затемнение 5, Власть над Тенью 3, Могущество 2, Присутствие 5, Серпентис 2.

Запас крови: 25. **Сила воли**: 10.

[1] — Члены монашеского ордена Римско-католической церкви, основанный святым Бруно Кельнским, который в 1084 году с шестью приверженцами удалился для отшельнической жизни в пустынь в Шартрезских горах близ Гренобля (Франция). Имя картезианцев происходит от названия первой обители, Большая Шартреза – La Grande Chartreuse (лат. Cartusia). [Наверх]

[2] — Джон Вебстер (Джон Уэбстер, 1578 — 1634) — английский драматург, современник Шекспира. Биографических данных о Вебстере не сохранилось, известно лишь, что он был сыном портного. [Наверх]

[3] — Caern - гэльское слово, может переводиться как "могила, курган". [Наверх]

[4] — Фенрир (Фенрис) - в скандинавской мифологии гигантский волк, одно из трёх хтонических чудовищ, порождённых в лесу Ярнвид великаншей Ангрбодой от Локи. [Наверх]

[5] — Исход 22:18. [Наверх]

[6] — Матф.4:7. [Наверх]

[7] — Староанглийская поэма 8 века. Автор неизвестен. [Наверх]

‹ Глава 8: Ведение сессий вверх Приложение ›

Версия для печати

11 252
1 094
543

светодиодное освещение рабочей поверхности кухни

Все оттенки Тьмы

Приложение

Как путник, что идет в глуши
С тревогой и тоской
И закружился, но назад
На путь не взглянет свой
И чувствует, что позади
Ужасный дух ночной.

- Поэма о Старом Моряке, Сэмуэль Тейлор Кольридж[1]

Достоинства и Недостатки

Достоинства и Недостатки – это вспомогательные Характеристики, которые помогут сделать ваши хроники ярче и насыщенней. Достоинства гарантируют вашим персонажам дополнительные преимущества, Недостатки вредят им. Некоторые из этих характеристик влияют только на стиль игры, другие могут полностью изменить баланс сил в игре, повлиять на сюжет и направить его в совершенно другую сторону.

При создании персонажа игрок получает 15 дополнительных баллов, которые может распределить между любыми характеристиками, чтобы завершить образ персонажа и сделать его уникальным. Система Достоинств и Недостатков стала своего рода продолжением этой идеи.

Достоинства можно получить только при проработке концепции персонажа и только за дополнительные баллы. Недостатки увеличивают количество дополнительных баллов и тоже доступны только на этапе создания концепции. Всего можно получить 7 Недостатков, тем самым увеличив количество дополнительных баллов до 22. Некоторые Достоинства и Недостатки имеют разную стоимость, что дает дополнительные возможности при создании персонажа.

Достоинства и Недостатки предназначены для того, чтобы сделать персонажей интересней, ввести в игру дополнительные элементы, но вовсе не для того, чтобы игроки превращали своих героев в ходячую машину для убийства. Перед тем, как воспользоваться данными характеристиками, игроки должны убедиться, что мастер позволяет их использование в игре. Мастер может отменить любые Достоинства и Недостатки, которые, на его взгляд, внесут дисбаланс в игру, будут в ней смотреться неорганично или же просто глупо.

Склонности

Эти Достоинства и Недостатки описывают дополнительные умения и способности вампира или развивают уже имеющиеся у него характеристики

Амбидекстер (одинаковое владение двумя руками) (Достоинство, 1 балл)

Вы на удивление ловко владеете обеими руками и можете выполнять действия «неправильной» рукой, не получая штрафов. Обычный штраф при выполнении двух действий двумя руками одновременно (например, фехтование с оружием в каждой руке) равен +1 к сложности для «правильной» руки и +3 к сложности для «неправильной» руки.

Еда (Достоинство, 1 балл)

Вы по-прежнему можете есть пищу, сохранив эту привычку с самых ранних дней своего посмертия. Ваши сородичи могут счесть эту способность отвратительной, но вам намного проще сойти за человека, чем им.

Прирожденный лингвист (Достоинство, 2 балла)

Изучение новых языков не представляет для вас особой трудности. Вы не можете выучить больше языков, чем позволяет имеющееся у вас значение Лингвистики, но можете добавить 3 кубика к запасу бросков на любое действие, подразумевающее использования иностранных языков (как устно, так и письменно).

Способный ученик (Достоинство, 5 баллов)

Вы учитесь очень быстро и усваиваете новые знания намного быстрее, чем окружающие. В конце каждой истории (не игровой сессии) вы получаете один дополнительный балл опыта.

Мастер на все руки (Достоинство, 5 баллов)

Вы владеете внушительным набором знаний и навыков, полученных вами во время ваших долгих путешествий, работы, которую вам приходилось выполнять, или же просто при общении с окружающими. Все значения Навыков и Знаний автоматически увеличиваются на 1 пункт. Это «воображаемый» уровень, указывающий на внушительный набор навыков. Если персонаж обучается или тратит баллы опыта на повышение Навыков и Знаний, он опять должен «оплатить» первый уровень, прежде чем значение характеристики поднимется до 2 уровня. В средние века это Достоинство встречается редко, так как людям не часто предоставляется возможность научиться чему-то помимо основного ремесла.

Бесталанность (Недостаток, 5 баллов)

У вас нет никаких природных склонностей, поэтому количество баллов, которые вы можете потратить на Таланты, уменьшается на 5 (в лучшем случае вы сможете потратить на Таланты 8 баллов, в худшем – 0). Но вы по-прежнему можете потратить на Таланты дополнительные баллы. При этом в начале игры значение любого Таланта у вашего персонажа не может быть равно или выше 3.

Неуч (Недостаток, 5 баллов)

Вы не получили абсолютно никакого образования, поэтому количество баллов, которые вы можете потратить на Знания, уменьшается на 5 (в лучшем случае вы сможете потратить на Знания 8 баллов, в худшем – 0). Но вы по-прежнему можете потратить на Знания дополнительные баллы. При этом в начале игры значение любого Знания у вашего персонажа не может быть равно или выше 3.

Неумеха (Недостаток, 5 баллов)

Вы никогда не обучались никакому ремеслу, поэтому количество баллов, которые вы можете потратить на Навыки, уменьшается на 5 (в лучшем случае вы сможете потратить на Навыки 8 баллов, в худшем – 0). Но вы по-прежнему можете потратить на Навыки дополнительные баллы. При этом в начале игры значение любого Навыка у вашего персонажа не может быть равно или выше 3.

Осведомленность

Эти Достоинства и Недостатки основаны на способности к восприятию (или ее отсутствии).

Обостренные чувства (Достоинство, 1 балл)

У вас очень острый слух, нюх, зрение или тонкий вкус. Сложность всех бросков на действия с использованием этих чувств (например, Восприятие + Осведомленность, чтобы услышать слабый шум, почувствовать привкус яда или заметить приближающегося противника) уменьшается на 2. Это Достоинство, совмещенная с Прорицанием, наделяет вашего персонажа поистине сверхъестественной чувствительностью. Вы можете приобрести ее несколько раз (у Каинита может быть острый слух и тонкий вкус).

Дальтонизм (Недостаток, 1 балл)

Вы различаете только черный и белый цвет. Цвета ничего для вас не значат, хотя вы и воспринимаете насыщенность цвета, что для вас выглядит как разные оттенки серого. Примечание: как правило, дальтонизм – это неспособность различать два цвета, но в целях игры мы несколько изменили определение.

Тугоухость (Недостаток, 1 балл)

Вы плохо слышите. Сложность всех бросков на действия с участием слуха увеличивается на 2. Если у вас есть этот Недостаток, вы не можете получить Достоинство острого слуха.

Плохое зрение (Недостаток, 2 балла)

Вы плохо видите. Сложность всех бросков на действия с участием зрения увеличивается на 2. Это не дальнозоркость и не близорукость, скорее – слабая степень слепоты, которую никак нельзя исправить. Если у вас есть этот Недостаток, вы не можете получить Достоинство острого зрения.

Один глаз (Недостаток, 2 балла)

Вы лишились одного глаза и не можете его регенерировать. С той стороны, где у вас отсутствует глаз, вы лишены бокового зрения. При броске на любое действие, требующее хорошего восприятия (например, при стрельбе) запас кубиков у вас уменьшается на 2.

Глухота (Недостаток, 4 балла)

Вы ничего не слышите, поэтому все броски на действия с участием слуха автоматически считаются неудачными.

Слепота (Недостаток, 6 баллов)

Все броски на действия с участием зрения автоматически считаются неудачными. Мир красок и света для вас не существует – вы ничего не видите.

Связи среди Каинитов

Эти характеристики отражают ваш статус среди вампиров и определяют все его выгоды и недостатки.

Покровительство (Достоинство, 1-3 балла)

Старейшина хорошо к вам относится из-за услуги, которую вы или ваш сир некогда оказали ему. Его заинтересованность в вас зависит от количества баллов, потраченных на это Достоинство. Один балл гарантирует незначительное покровительство, три – что старейшина, вполне возможно, обязан вам жизнью.

Особый дар (Достоинство, 1-3 балла)

По каким-то причинам ваш сир во время Становления подарил вам некую ценную вещь. Рассказчик сам решает, что это могло бы быть. Вы можете предлагать свои варианты (а также стоимость дара), но последнее слово остается за мастером.

Репутация (Достоинство, 2 балла)

Вы пользуетесь хорошей репутацией среди вампиров вашего города, и эту репутацию вы или сами заслужили, или унаследовали от сира. Запас бросков при действиях с использованием социальных характеристик увеличивается на 3 пункта (но только при взаимодействии с Каинитами вашего города). У персонажа с этим Достоинством не может быть Недостатка дурной славы.

Пешка (Достоинство, 3 балла)

Вы в определенной мере управляете вампиром старше вас по поколению. Эта власть может быть получена через Клятву Крови, шантаж или любым другим способом. Ваша пешка может даже не знать, что ею управляют. В любом случае, за этим вампиром нужно присматривать, иначе он ускользнет от вас.

Враг (Недостаток, 1-5 баллов)

Когда-то (когда вы еще были человеком или уже после смерти) вы нанесли обиду существу, в чьих силах заставить вас сожалеть о такой неразумности. Сила и влияние этого врага зависят от значения Недостатка. Один балл означает, что враг примерно равен вам, 5 баллов – что вы связались с Патриархом или архимагом. Вы с мастером определяете, насколько сильно враг ненавидит вас и известно ли вам о том, что он вас преследует. За этот Недостаток Рассказчик выдает вам дополнительные баллы.

Сир с плохой репутацией (Недостаток, 1 балл)

Каиниты вашего города не любят вашего сира и не доверяют ему. Может быть, он – опасный сумасшедший, или же убивает людей без жалости и смысла. Вампиры будут с недоверием относиться и к вам, и эта ноша не покажется вам легкой; грехи отцов, все же…

Нелюбовь сира (Недостаток, 1 балл)

Ваш сир не любит вас и желает вам зла. При малейшей возможности он будет стараться навредить вам и даже может напасть на вас. Друзья вашего сила тоже будут настроены против вас. Удачи!

Дурная слава (Недостаток, 3 балла)

У вас плохая репутация среди ваших сородичей. Может быть, вы слишком часто нарушали Традиции или же принадлежите к сомнительной котерии. При общении с другими Каинитами запас бросков на все действия, подразумевающие использование социальных характеристик, уменьшается на 2. У персонажа с этим Недостатком не может быть Достоинства репутации.

Ментальные

Эти Достоинства и Недостатки характеризуют разум – его силу, слабость и особенности.

Здравый смысл (Достоинство, 1 балл)

Вы отличаетесь практичностью и житейской мудростью. Когда вы собираетесь совершить действие, противоречащее здравому смыслу, Рассказчик предупреждает вас о возможных последствиях. Для новичка это – лучшее Достоинство, оно позволяет получить от мастера совет касательно желательности или нежелательности того или иного поступка, а то и прямое руководство к действию.

Концентрация (Достоинство, 1 балл)

Вы можете сконцентрироваться и отвлечься от всех раздражителей, и эта способность намного превосходит аналогичные способности у вампиров. Любой штраф на сложность или запас бросков, связанный с отвлечением и рассеянием внимания, ограничен двумя пунктами или кубиками. Если штраф равен одному пункту или кубику, никаких дополнительных преимуществ игрок не получает.

Небесная гармония (Достоинство, 1 балл)

Вы чувствуете ход времени и движение небесных тел. Вы можете с точностью до минуты или двух определить время, оставшееся до рассвета или заката, и можете правильно назвать фазу луны в любое время суток. Те, кто знаком с астрономией и обладает этим Достоинством, могут даже предсказывать некоторые астрологические

события, не заглядывая в таблицы. Любое из этих действий требует от вас минимальной концентрации.

Отличная память (Достоинство, 2 балла)

Вы в подробностях запоминаете все увиденное и услышанное. Получив при броске на Интеллект + Бдительность хотя бы один успешный балл, вы можете вспомнить все, что нужно, даже если слушали или видели нужную вам информацию лишь однажды и мельком (но сложность у такого действия будет довольно высокой). Чтобы вспомнить все до мельчайших деталей, вам нужно получить 5 успешных баллов. Рассказчик подробно описывает вам вспоминаемую сцену.

Чуткий сон (Достоинство, 2 балла)

Вы просыпаетесь от малейшего шороха и после этого не чувствуете ни сонливости, ни замешательства. Запас бросков не ограничивается значением Пути, как обычно бывает в дневное время суток.

Невозмутимость (Достоинство, 3 балла)

Вы отличаетесь спокойствием и сдержанностью, и вас нелегко вывести из себя. Сложность всех бросков на безумие увеличивается на 2, вне зависимости от того, насколько провоцирующей выглядит ситуация.

Железная воля (Достоинство, 4 балла)

Когда вы приняли решение, ничто не в силах помешать вам и заставить отступить. Доминирование на вас не действует, сложность

всех магических или ментальных атак на вас увеличивается на три пункта, если вы знаете о них и оказываете сопротивление. Но дополнительная защита разума стоит вам единицы Силы воли за ход. Даже если вам ничего не известно о нападении, маги и прочие создания, желающие взять вас под контроль, добавляют одни пункт к сложности действия.

Уверенность в себе (Достоинство, 5 баллов)

Когда вы тратите единицу Силы воли для получения автоматического успеха, уверенность в себе позволяет вам достичь желаемой цели, не израсходовав эту единицу. Объявив об использовании Силы воли и выбросив кубики, вы не потратите эту Силы воли, если только бросок не окажется неудачным. Этот же способ позволит вам избежать провалов, но только в том случае, если о расходовании Силы воли вы объявите до броска. Это Достоинство можно использовать только в тех случаях, когда вам нужна уверенность в собственных способностях ради успешного выполнения действия. Она используется, когда сложность броска равна или превышает 6. Силу воли можно применять и в других случаях; но если сложность броска равна 5 или ниже, Достоинство вам не поможет.

Глубокий сон (Недостаток, 1 балл)

Вам очень сложно проснуться. Сложность такого броска увеличивается на 2, при встрече с котерией или раннем свидании игрок отыгрывает сонливость и заторможенность.

Амнезия (Недостаток, 2 балла)

Вы ничего не помните о своей смертной жизни. Ваше прошлое для вас – закрытая книга, и порою вас это беспокоит. При желании вы можете набрать еще 5 баллов Недостатков, не уточняя, в чем именно эти Недостатки заключаются. Рассказчик сам может продумать подробности. По мере развития сюжета вы и ваш персонаж будете постепенно открывать их в себе. Амнезия может стать очень опасным недостатком: Рассказчик не обязан жалеть вас.

Замешательство (Недостаток, 2 балла)

Вы часто впадаете в замешательство, мир для вас – очень сложное и непонятное место. Иногда вы просто не можете понять, что происходит. Такое поведение отыгрывается постоянно, но особенно сильным замешательство становится при возникновении определенных условий (например, когда вас окружает множество разговаривающих людей или вы входите в пещеру, откуда доносится тошнотворная вонь). Чтобы преодолеть замешательство, можно использовать Силу воли, но эффект от этого использования сохраняется не надолго.

Слабая воля (Недостаток, 2 балла)

Вы восприимчивы к Доминированию и Запугиванию; вы, можно сказать, не можете свободно использовать собственную Силу воли. Прибегнуть к Силу воли вы можете только тогда, когда ваша жизнь находится под угрозой, или когда это соответствует вашему Характеру.

Забывчивость (Недостаток, 3 балла)

Этот Недостаток не может быть выбран вместе с Достоинством концентрации. Вы не забываете свои Знания и Навыки, но имена, титулы и время последнего приема пищи начисто выпадают у вас из памяти. Чтобы вспомнить что-нибудь помимо вашего собственного имени и местонахождения вашего убежища, вам приходится выполнять бросок на Сообразительность или, в крайних случаях, тратить Силу воли.

Общество смертных

Духовное звание (Достоинство, 1-3 балла)

При жизни вы были частью Церкви, а так как с тех пор вы более-менее успешно притворяетесь живым человеком, вам удалось сохранить за собой положение и духовное звание. Вы в определенной степени можете влиять на местные дела, люди уважают вас, так как для них вы – служитель Господа. Один пункт этого Достоинства означает, что вы – причетник или дьякон, 2 пункта – что вы монах, монахиня или торговец индульгенциями. Три балла означают местного священника или уважаемого монаха. Более высокие звание и должности (аббата, епископа и пр.) можно получить только с разрешения Рассказчика (и стоить они будут дороже) – эти должности наделяют персонажа большим влиянием и возлагают на него немалую ответственность.

Знатность (Достоинство, 1-3 балла)

До Становления у вас был титул, и вам каким-то образом удалось сохранить его. Следовательно, за вами сохранились все преимущества и привилегии дворянства. Если у вас нет Дополнения Ресурсы, вы считаетесь безземельным дворянином. Один пункт этого Достоинства соответствует незначительному титулу и малой доле влияния (например, рыцарь). С 2 пунктами вы можете быть баронетом, с тремя – небогатым бароном. Более значимые титулы можно получить только с разрешения Рассказчика. В средние века эти титулы давали власть, но и требовали большой ответственности и усилий со стороны титулованной особы.

Имение (Достоинство, 2 балла)

У вас большой особняк – дом с 25 или большим числом комнат, окруженный имением. Если у вас есть прислуга, она будет ухаживать за имением, но при этом ее нельзя считать Стадом или Слугами, если у вас нет соответствующего Дополнения. Считается, что имение обнесено забором или стеной и является отличным убежищем. Особняк, по вашему желанию, может выглядеть ухоженным или заброшенным, но помните: обитаемое имение привлечет внимание (например, со стороны сборщика налогов). И наоборот, суеверные смертных будут обходить «дом с привидениями» стороной.

Власть над организацией (Достоинство, 2-5 балла)

Вы начинаете игру, обладая абсолютной властью над одной из человеческих организаций (по вашему выбору). Вы или являетесь главой этой организации, или подчинили себе ее руководителя. В первом случае вам придется подумать над тем, как сохранить власть, не показываясь на глаза последователям при дневном свете (вряд ли вы сможете надолго удержаться у руля). Если вы подчинили себе смертного главу организации, подумайте, как вам сохранить свою власть над ним. Шантаж? Клятва Крови? Доминирование? Присутствие? Стоимость Достоинства зависит от объема власти и значимости организации. Управление маленьким скитом с 6 монахами будет стоить 2 балла. Управление большим монастырем с 200 братьями потребует 5 баллов. Подходящие организации: монастыри и аббатства (3-5 баллов), собрание каноников (монахи, работающие при соборе, 5 баллов), скиты (2 балла), госпитали (убежища для больных и бедняков, 3 балла), городские гильдии (2-5 баллов, в зависимости от размеров и влиятельности гильдии), городские суды (3 балла) и пр.

Шпионская сеть (Достоинство, 2 балла)

Вы начинаете игру, имея в подчинении группу смертных, которые сообщают вам о событиях, происходящих в дневном мире или в дальних

местах. Их информация всегда соответствует времени и отличается достоверностью; не похоже, чтобы они вам лгали. Но эти люди – не ваши Союзники или Слуги (если только у вас нет соответствующего Дополнения), у них есть и свои собственные цели. Почему они продолжают поставлять вам информацию? Вы платите им? Оказываете им «услуги»? Подчинили себе их главу? Или они – ваши смертные друзья и родственники? Насколько хорошо они знают вас? (Чем больше им о вас известно, тем лучше они смогут находить полезные для вас сведения и отслеживать нужные слухи – но тем больше вреда они причинят вам, если решатся на предательство). Шпионская сеть может состоять из крестьянской семьи или ковена ведьм, посыльных купца или странствующих прокаженных. Полученная ими информация зависит от рода их занятий; в конце концов, разные люди вращаются в разных кругах.

Знание о смерти (Недостаток, 2 балл)

Людские сообщества невелики, и соседи прекрасно знают о всех смертях и исчезновениях. Вы жили в той местности, где развиваются события хроники, и людям известно, что вы умерли. Может быть, они видели вас мертвым, может быть, застали вас в состоянии торпора и решили, что вы мертвы (они даже могли похоронить вас). В данный момент это вас не особо беспокоит, но если вы пользуетесь своим настоящим именем или неосторожно попались на глаза людям, у вас могут возникнуть неприятности. Экзорцисты, благочестивые рыцари и прочие (может быть, даже местные люпины) будут стремиться уничтожить вас; демоны и маги могут предложить вам «помощь».

Опека (Недостаток, 3 балла)

Вы всего себя отдаете защите некоего человека. Вы можете сами описать своего подопечного, но обычно его созданием занимается мастер. Часто этот человек – ваш друг или родственник из прошлой жизни. Слуги не считаются подопечными, так как они «сами выбрали свой путь». Подопечные обладают удивительной способностью впутываться в неприятности могут стать прекрасными мишенями для врагов персонажа.

Охота (Недостаток, 4 балла)

Вы привлекли к себе внимание охотника на ведьм или аналогичного персонажа, и теперь он стремится уничтожить вас. Никаких особых причин для вражды с вами у него нет, к тому же он обладает силой, влиянием или способностями, которые беспокоят вас. Ваши друзья, родственники и союзники тоже находятся в опасности. Рано или поздно этот Недостаток приведет к открытому конфликту. Выход из такой ситуации не может быть простым; и пока вы его найдете, вам придется потрудиться.

Второсортный человек (Недостаток, 2 балла)

По независящим от себя обстоятельствам (например, обстоятельствам вашего рождения) в средневековой Европе вы считаетесь второсортным человеком. Проявляться это может в двух формах. Во-первых, вы можете быть женщиной. Смертные мужчины относятся к вам как к неполноценному существу, и Каиниты-мужчины тоже могут считать вас неровней себе. Кроме того, во время создания персонажа вам придется объяснить, как вы приобрели определенные боевые навыки (Фехтование, Стрельба из лука или Рукопашный бой) и Знания (Бюрократия, Финансы, Академические знания). Обычно женщин не обучали этим, безусловно, полезным навыкам.

Во-вторых, вы можете принадлежать к презираемой или преследуемой социальной группе, и ваша внешность, речь или репутация будет выдавать вашу связь с этой группой. Вас не допускают к решению местных политических вопросов, смертные не любят вас и не доверяют вам (помните, что многие Каиниты сохраняют предубеждения того общества, в котором живут и за счет которого питаются). Вы можете быть мавром или евреем в Западной Европе. Может быть, вы – вор, которого некогда поймали и заклеймили, чтобы все знали о ваших преступлениях, или местная проститутка. Вы можете быть и переселенцем, которого местные жители ненавидят (например, норманн в Уэльсе). В любом случае, для толпы вы всегда будете козлом отпущения…

Помните, что вам не обязательно выбирать этот Недостаток! Считается, что женщина-вампир без этого Недостатка смогла преодолеть давление общества и заслужить уважение. Выбирайте Недостаток только в том случае, если вы хотите отыграть вампира-отщепенца.

Физические

Эти Достоинства и Недостатки относятся к вашему здоровью, физическому состоянию и необычной физиологии неупокоенных.

Гибкость (Достоинство, 1 балл)

Вы необычайно гибки. Сложность всех бросков на Ловкость (если действие связано с гибкостью тела) уменьшается на единицу. Это Достоинство пригодится, например, чтобы пробраться сквозь узкое отверстие.

Живительная жидкость (Достоинство, 2 балла)

Кажется, что ваши сосуды по-прежнему полны крови, поэтому вы выглядите более похожим на человека, чем остальные вампиры. Ваша кожа после смерти не побледнела, вы не прекратили дышать и даже вполне естественно чихаете. До тех пор, пока у вас есть хотя бы

единица крови, вы можете заставить свое сердце биться. Этого Достоинства не может быть у Носферату.

Извлечение сердца (Достоинство, 2 балла)

Ваше сердце может находиться вне вашего тела, хотя и не далее 2 футов от места первоначального расположения. Вас нельзя насадить на кол, если только нападающий не знает, где именно расположено ваше сердце. А его местонахождение вы, разумеется, будете держать в секрете.

Отличное пищеварение (Достоинство, 3 балла)

Из крови вы извлекаете больше энергии, чем обычный вампир. В среднем, за каждые выпитые две единицы крови вы получаете три единицы крови (с округлением вниз). Например, выпив четыре единицы крови, вы увеличите свой запас крови на 6, и точно так же он увеличится, если вы выпьете пять единиц крови.

Большой размер (Достоинство, 4 балла)

Вы отличаетесь очень крупными габаритами, возможно, ваш рост превышает 7 футов, а вес – 400 фунтов. Из-за этого у вас имеется один дополнительный уровень здоровья и вы можете перенести больше повреждений, прежде чем стать недееспособным. Рассматривайте это Достоинство как добавочный уровень здоровья, без каких-либо штрафов на броски.

Низкий рост (Недостаток, 1 балл)

Вы намного ниже среднего роста и не можете смотреть поверх высоких предметов и быстро двигаться. На все броски на преследование вы получаете штраф в два кубика; вы и Рассказчик должны следить за тем, чтобы ваш рост учитывался при каждой ситуации. В некоторых обстоятельствах низкий рост может стать преимуществом.

Слабая кровь (Недостаток, 1 балл)

Вы относитесь к 13-му Поколению и являетесь отпрыском либеральной линии крови. Поэтому вы слабее обычных средневековых вампиров, и они смотрят на вас сверху вниз. Понизить поколение вы можете только через диаблери, но в этом случае за вами будут охотиться.

Бесформенность (Недостаток, 2 балла)

Особенности вашего тела делают вас уродливым и позволяют легко вас запомнить. Поэтому значение Внешности у вас равно нулю (как у Носферату, у которых не может быть этого Недостатка).

Привередливость в пище (Недостаток, балла)

Вы можете усваивать только определенные типы крови. Игрок сам выбирает, будет ли его персонаж пить только остывшую кровь (у трупов), или кровь с привкусом сильных эмоций (страха, радости и пр.), или, возможно, только кровь животных. Этот Недостаток не проявляется у Вентру, которые и так ограничены в выборе пищи слабостями своего клана.

Ребенок (Недостаток, 3 балла)

Во время Становления вы были маленьким ребенком. Удалось вам развиться или нет, но вы по-прежнему выглядите как дитя. У вас имеется Недостаток низкого роста (см. выше), окружающие с трудом воспринимают вас всерьез (запас кубиков при броске на соответствующие действия уменьшается на 2). Вам сложно путешествовать в одиночку, и уж вовсе нечего говорить о возможности зайти в таверну или бордель и найти там пищу.

Уродство (Недостаток, 3 балла)

У вас имеется какое-то уродство (ссохшаяся конечность, горб и т. п.), которое осложняет вам общение с окружающими и может причинять вам физическое неудобство. Сложность всех бросков, связанных с физической внешностью, увеличивается на 2. Уродство также на два пункта увеличивает и сложность некоторых бросков на Ловкость (зависит от типа уродства).

Хромота (Недостаток, 3 балла)

У вас повреждены ноги или еще что-то мешает вам передвигаться нормально. Запас бросков на все действия, связанные с передвижением, уменьшается на 2. Персонаж не может получить этот Недостаток вместе с Достоинством гибкости.

Проказа (Недостаток, 3 балла)

До Становления вы страдали от проказы или какой-нибудь кожной болезни, которую легко спутать с проказой. Значение Внешности у вас не может быть выше 2, ваша плоть усеяна язвами, белыми пятнами, шрамами, сыпью и пр. То, что вы больны, очевидно всякому, кто посмотрит на вас. Власти запрещают вам входить в города, к вам относятся со страхом и отвращением. Очень может быть (по согласованию с мастером), что вы по-прежнему заразны, хотя после смерти болезнь и не оказывает на вас свое разрушительное воздействие. Но вы можете заразить тех, у кого пьете кровь. Для Носферату этот Недостаток стоит только 1 балл, и только в том случае, если болезнь заразна.

Одна рука (Недостаток, 3 балла)

У вас только одна рука – выберите, какая именно. Руку вы могли потерять в бою, родиться без нее или же лишиться любым другим способом, который не позволяет вам регенерировать ее. Считается, что вы привыкли пользоваться одной рукой, поэтому штрафов на работу руками нет. Но если для выполнения действия требуется две руки, запас бросков на это действие уменьшается на два. Персонаж не может получить этот Недостаток вместе с Достоинством амбидекстера (а как?).

Неизлечимые раны (Недостаток, 3 балла)

Вы получили ранения во время или незадолго до Становления, и сир не позаботился об их исцелении. В начале каждой ночи уровень здоровья у вас опускается до отметки «Ранения». Здоровья можно восстановить, как и при обычных повреждениях, но каждый вечер оно вновь ухудшается.

Немота (Недостаток, 4 балла)

Ваш речевой аппарат не работает, вы совсем не можете говорить. Вам приходится находить другие способы общения – письменно или знаками (привычный нам язык жестов в средние века еще не существовал, но были его предшественники, разработанные монахами, давшими обет молчания, и глухими дворянами. Помните, что в те времена грамотные люди были редкостью, и мало кто сможет прочесть ваше сообщение).

Жидкая кровь (Недостаток, 4 балла)

У вас слабая кровь, ее энергии хватает только на то, чтобы поддерживать ваше существование да залечивать раны. Ее нельзя

использовать для увеличения значения физических Атрибутов, для Клятвы Крови или требующих крови Дисциплин. Более того, вам не всегда удастся создать нового вампира. В половине случаев Становление просто не сработает.

Личность

Эти Достоинства и Недостатки относятся к личности вашего персонажа и описывают идеалы, особенности и патологии. Некоторые Недостатки личности можно временно игнорировать, использовав Силу воли. Если у вас есть один из таких Недостатков и в подходящей ситуации вы его не отыгрываете, Рассказчик может сказать, что вы потратили единицу Силы воли. Просто так от этих Недостатков избавиться невозможно, даже на время.

Кодекс чести (Достоинство, 1 балл)

У вас есть личный кодекс чести, которого вы строго придерживаетесь. Вы можете автоматически противостоять большинству искушений, которые противоречат вашему кодексу. Борясь со сверхъестественным воздействием (Доминированием и пр.), которое побуждает вас нарушить кодекс, вы получаете 3 дополнительных кубика при броске на сопротивление или сложность броска у вашего противника возрастает на 2 (по выбору мастера). Вы должны описать ваш личный кодекс поведения как можно подробней, особое внимание уделяя основным правилам и положениям.

Высшая цель (Достоинство, 1 балл)

У всех есть «причина жить», но ваше существование наполнено особым смыслом. Выбранная вами цель во всем руководит вами и направляет вас. Вас не беспокоят мелкие проблемы и повседневные дела, потому что у вас сеть высшая цель. Хотя порою эта цель полностью поглощает вас и заставляет вести себя вопреки здравому смыслу, она же дает вам огромную внутреннюю силу. При любом броске, который имеет хоть какое-то отношение к цели, вы получаете два дополнительных кубика. Вам нужно решить, что же это за цель, и еще до начала игры обговорить ее с Рассказчиком (нельзя совмещать это Достоинство и Недостаток недостижимой цели).

Берсерк (Достоинство, 2 балла)

Вы управляете Зверем лучше большинства вампиров и можете впадать в безумие по желанию (игнорируя штрафы на ранения). При этом вы по-прежнему вынуждены расплачиваться за все действия, совершенные во время припадка, и можете впасть в безумие помимо воли.

Двойственность (Достоинство, 2 балла)

У вас – два Характера, различных, но взаимодополняющих, оба из которых соответствуют вашей личности. Вы можете восстанавливать Силу воли при помощи каждого из этих характеров. При желании вы можете выбрать и Маску, которая будет отличаться от Характеров. Это Достоинство – не то же самое, что и множественная личность (см. Психозы).

Неприятная привычка (Недостаток, 1 балл)

У вас есть определенный «пунктик», который время от времени ставит вас в неловкое положение. Это может быть чрезмерное стремление к чистоте, склонность к бахвальству, азартным играм, воровству, преувеличениям или просто излишняя болтливость. Потратив единицу Силы воли, можно противостоять побуждению, но нельзя избавиться от склонности.

Неприязнь / ненависть (Недостаток, 1-3 балла)

Вы безо всяких причин не любите некоторые вещи. Это может быть определенное животное, тип людей, ситуации или что-нибудь еще. Вы постоянно стремитесь причинить вред нелюбимому существу или подчинить его. Если вы просто испытываете неприязнь (1 балл), то сложность всех бросков, касающихся объекта неприязни, увеличивается на 2. Если же значение этого Недостатка равно 3, вы искренне ненавидите этот объект и впадаете в безумие каждый раз при столкновении с ним. Помните, что некоторые объекты не могут стать слишком сильным раздражением в условиях средневековой Европы – ненависть к китайской кухне или рыжим сицилийским сапожникам вряд ли сможет проявиться в пределах хроники. Рассказчик может разрешить или запретить выбранный вами объект ненависти/неприязни.

Ночные кошмары (Недостаток, 1 балл)

Каждый раз, как вы ложитесь спать, вам снятся кошмары, воспоминания о которых преследуют вас и во время бодрствования. Иногда ночные (или дневные, если вам так больше нравится) кошмары оказываются настолько пугающими, что запас бросков на все действия в последующую ночь уменьшается на единицу (по решению Рассказчика). Порою вы путаете кошмары с явью. Умелый Рассказчик не преминет этим воспользоваться.

Фобия (Недостаток, 1-3 балла)

Вы чего-то отчаянно боитесь. Инстинктивно вы стараетесь держаться подальше от пугающего вас объекта. Обычно объектами фобий становятся некоторые виды животных, насекомых, толпы людей, открытые или закрытые места и высота. Когда вы сталкиваетесь с пугающим вас объектом, вы должны выполнить бросок на Силу воли. Сложность этого броска определяется Рассказчиком и зависит от обстоятельств. Последствия неудачного броска зависят от серьезности

фобии. Если значение Недостатка равно 1, вы просто отходите подальше от объекта. Если значение Недостатка равно 3, вы не сможете подойти к объекту фобии, не получив трех успешных баллов (даже если бросок был успешным). При неуспешном броске вас охватывает Красный ужас и вы в панике убегаете. Рассказчик сам решает, какие фобии допустимы в его игре.

Нежелательная жертва (Недостаток, 1 балл)

Вы отказываетесь питаться некоторыми категориями жертв. Например, миролюбивый отшельник может отказаться от крови людей, а образованный вампир будет щадить ученых и музыкантов. Когда кто-то другой охотится на людей из этой категории, вы впадаете в гнев, а иногда – и в безумие (по решению Рассказчика). Если вы сами случайно выпили кровь у жертвы из этой категории, вы автоматически впадаете в безумие и должны выполнить бросок на Путь (сложность 8 и выше), чтобы не поддаться Зверю. Этот Недостаток не столь последователен, как избирательность Вентру, поэтому члены клана Вентру не могут его иметь.

Самоуверенность (Недостаток, 1 балл)

Вы отличаетесь сильной и непоколебимой уверенностью в своих силах и способностях – вы, не задумываясь, полагаетесь на свои умения, даже тогда, когда ситуация грозит вам поражением. Так как ваших способностей может не хватить, этот Недостаток весьма опасен. В случае неудачи вы быстро находите, на кого возложить вину за нее. Если вы достаточно убедительны, вы можете заразить своей уверенностью окружающих.

Низкая самооценка (Недостаток, 2 балла)

Вам не хватает уверенности в себе и веры в свои силы. В ситуациях, когда вы не надеетесь на успех, запас бросков у вас уменьшается на 2 пункта (ситуации выбирает Рассказчик, но если вы поможете ему и определите, когда именно будет проявляться этот Недостаток, штраф может быть уменьшен до 1 пункта). По требованию мастера вы должны будете выполнить бросок на Силу воли в тех случаях, когда вам нужна уверенность в себе, или даже потратить единицу Силы воли в ситуациях, когда для остальных персонажей это необязательно.

Мягкосердечие (Недостаток, 2 балла)

Вы не выносите вида чужих страданий; может быть, вы отличаетесь сострадательностью или просто не любите накала эмоций. Если вы – причина чужих страданий и стали их свидетелем, ночами вас будет охватывать отвращение к себе, а днем вы будете маяться от бессонницы и угрызений совести. Вы избегаете ситуаций, в которых могли бы столкнуться с чужими страданиями, и сделаете все, чтобы защитить окружающих. Когда вы смотрите на муки другого существа, сложность

всех бросков в течение следующего часа увеличивается на два.

Территориальность (Недостаток, 2 балла)

Вы не любите покидать ваши владения и не терпите, когда чужаки вторгаются к вам. На самом деле, стоит вам покинуть свою территорию, как вы начинаете нервничать и переживать, и сложность всех бросков увеличивается на единицу. К тому же, когда другие вампиры заходят на вашу территорию, вы должны выполнять бросок на безумие, если, конечно, у них нет разрешения на вход.

Мстительность (Недостаток, 2 балла)

У вас есть дело, которое нужно решить – уничтоженный друг, убитый родитель, что-нибудь в этом духе. Вы одержимы мыслями о мести. Отмщение – вот ваша первая цель во всех ситуациях. Потребность мстить можно преодолеть, потратив единицу Силы воли, но и тогда она утихнет лишь на время. Придет день, и вы сможете отомстить, но Рассказчик постарается, чтобы это было нелегко.

Недостижимая цель (Недостаток, 3 балла)

У вас есть цель, которая порою затрудняет вам жизнь и отвлекает от насущных дел. Цель эта глобальна по масштабу и практически недостижима. Может быть, вы хотите сокрушить Церковь или добиться всеобщего просвещения. Так как во время хроники вы должны стремиться к достижению своей цели (потратив Силу воли, вы на короткое время можете от нее отвлечься), время от времени вы будете попадать в сложные ситуации и действовать неправильно. Тщательно выбирайте цель, так как она будет руководить действиями вашего персонажа на протяжении всей игры.

Сверхъестественные

Эти Достоинства и Недостатки – еще одна разновидность сверхъестественных преимуществ или недостатков. Хотя в целом они встречаются редко, но в этот век суеверий шанс столкнуться с ними довольно высок. Так как эти характеристики наделяют персонажа силой, Рассказчик должен сам решить, может ли игрок выбрать одну из них или нет. К тому же не следует выбирать эти характеристики, если они не соответствуют концепции вашего персонажа, и в любом случае нужно объяснить, как они у него появились. В целом не рекомендуется выбирать более двух Достоинств и Недостатков этой категории, и выбор делается только по согласованию с Рассказчиком.

Истинная любовь (Достоинство, 1 балл)

Вы нашли, а затем, возможно, потеряли (пусть даже временно) истинную любовь. Тем не менее, эта любовь освещает ваше лишенное сильных эмоций существование. Она дает вам силы переносить страдания, лишения и опасности. В условиях игры это значит, что тогда, когда вы пытаетесь стать ближе к своей любви или защитить ее, любой бросок на Силу воли автоматически считается успешным. Порою сила любви защищает вас от сверхъестественного воздействия (по решению Рассказчика). Но любовь может стать и помехой, к тому же время от времени объекту любви будет требоваться помощь и поддержка. Помните: это Достоинство может сильно затруднить действия вашего персонажа.

Чувство опасности (Достоинство, 2 балла)

У вас есть шестое чувство, предупреждающее вас об опасности. Когда вы в опасности, Рассказчик тайком выполняет бросок на Восприятие + Бдительность, сложность которого зависит от удаленности этой опасности. В случае успеха мастер говорит, что вы что-то предчувствуете. Если было получено несколько успешных баллов, мастер может указать вам направление, отдаленность и природу этой опасности.

Благосклонность фей (Достоинство, 2 балла)

Ваше присутствие не пугает фей, наоборот, вы привлекаете их и интуитивно понимаете их. Может быть, в вас даже есть небольшая доля крови фей. И только Господь знает, что случится, если вы будете общаться со сказочным народцем слишком долго…

Невосприимчивость к узам (Достоинство, 3 балла)

Не важно, сколько крови других вампиров вы выпьете – вы никогда не попадете под Клятву Крови. Никогда вам не придется вести жизнь раба.

Удача (Достоинство, 4 балла)

Вы родились удачливым или, может быть, заслужили особую благосклонность Дьявола. В любом случае, за историю вы можете трижды перебросить неудачные броски. Один и тот же бросок может перебрасываться только однажды.

Истинная Вера (Достоинство, 7 баллов)

В вас живет вера и любовь к Господу (какое бы имя вы не давали Всемогущему). Вы начинаете игру с одним пунктом Веры (значение этой характеристики может колебаться от 1 до 10). Вера дает вам успокоение и поддерживает вас тогда, когда все остальные покинули вас. Может быть, вы сохранили эту веру с тех пор, как были живы. А может случиться и так, что вера пришла к вам уже после Становления, чтобы помочь вам перенести посмертие.

Вера увеличивает Силу воли и значение Пути, добавляя 1 пункт к запасу бросков за каждую единицу Веры. Сверхъестественные проявления Веры, если таковые будут, описывает мастер, хотя чаще всего они ограничиваются возможностью отогнать вампиров. В общем случае персонаж должен выполнить бросок на Веру со сложностью, равной значению Силы воли у противника; каждый успешный балл заставляет противника отступить на шаг назад; если персонаж прижмет святые символы к телу вампира, за каждый успешный балл он нанесет противнику один уровень повреждений. Проявления веры разнятся у разных персонажей и практически никогда не бывают явными – даже

самые святые люди порою считали самым большим своим чудом успокоение терзаемой муками души. Природа творимых вами чудес обычно будет определяться вашим Характером, и вы можете так никогда и не понять, что вас поддерживает сила извне.

Значение Веры в начале игры не может быть выше 1. Это значение увеличивается по решению Рассказчика с учетом поведения и деяний персонажа.

Метка порока (Недостаток, 1 балл)

Растения вянут при вашем приближении и засыхают, когда вы прикасаетесь к ним. Некоторые вампиры верят, что этот Недостаток был у самого Каина.

Демон-преследователь (Недостаток, 1-4 балла)

Демон проявляет повышенный интерес к вашей душе. Время от времени он является к вам, и пытается угрозами, подкупом и сладкими речами склонить на свою сторону. Иногда он просто прост оказать ему невинную услугу. Иногда – простит продать ему душу. Порою он предлагает вам помощь или информацию, вроде бы ничего не требуя взамен. Но в любом случае он служит не вам, а своим адским владыкам. Все его замыслы ведут к одному – поймать вас в ловушку и завладеть вашей душой. Младший демон (1 балл) может быть навязчивым бесом, способным только на мелкие пакости, воровство кое-каких безделушек да униженные просьбы о продаже души, его затеи не впечатляют, но могут вызвать раздражение. Сильный демон (4 балла) равен вам по физической силе и может составлять поистине грандиозные планы, чтобы заполучить вашу душу. В любом случае Рассказчик создает персонажа-демона и отыгрывает его на протяжении всего сюжета.

Неприязнь к чесноку (Недостаток, 2 балла)

Вы не переносите запах чеснока и при малейших его признаках покидаете комнату. Сильный запах может вызвать у вас кровавые слезы, почти ослепить вас, а прикосновение к чесноку становится причиной ожогов и даже ран (Рассказчик определяет степень повреждений). В те времена большинство крестьян верит, что чеснок отгоняет злых духов, поэтому столкнуться с чесноком можно повсюду. Будьте осторожны.

Дух-преследователь (Недостаток, 3 балла)

Вас преследует призрак, которого можете видеть и слышать только вы (и медиумы). Призрак вас не любит и пытается всячески осложнить вам жизнь, отвлекает вас и устраивает вам мелкие пакости, в особенности тогда, когда вам нужно сосредоточиться и сохранить спокойствие. Он обладает определенными способностями, которые может использовать против вас (каждую способность – один раз за

историю): прятать мелкие предметы, вызывать «холодок ужаса» или чувство неловкости у окружающих, когда они находятся рядом с вами, вызывать у вас или у других персонажей звон в ушах, передвигать небольшие предметы, например, нож или перо, разбивать и ломать хрупкие вещи, например, бутылки или зеркала, подставлять вам подножки и шуметь (например, имитируя звон цепей). Накричав на призрака, можно на время избавиться от него, но он по-прежнему будет смещать тех, кто вас окружает. Рассказчик может подробно описать призрака и придать ему индивидуальные черты, чтобы окончательно вывести вашего персонажа из себя (см. также «Призраки: Забвение»).

Несчастливая судьба (Недостаток, 5 баллов)

Вы обречены на ужасную смерть или, того хуже, на бесконечную агонию. В конце концов все ваши усилия, старания и устремления обратятся в ничто. Ваша судьба определена, и вы ничего не можете изменить. Более того, вы примерно представляете себе, что вас ждет, так как у вас были видения о вашем будущем, которые сильно встревожили вас. Беспокойство, вызванное этими видениями, можно преодолеть только с помощью Силы воли, но после каждого нового видения беспокойство вновь будет терзать вас. Рано или поздно вы и в самом деле столкнетесь с судьбой, но когда и как это произойдет – зависит только от Рассказчика. Хотя вы не можете изменить судьбу, вы можете постараться достичь своей цели до того, как рок настигнет вас, или, по крайней мере, попытаться избавить своих друзей от опасности. Этот Недостаток очень трудно отыгрывать; и хотя игрокам часто кажется, что он полностью лишает их воли, на самом деле он дает свободу.

Вспомогательные Дополнения

Ниже приводится информация по некоторым элементам, которые могут быть включены в вашу хронику (например, средневековая денежная система).

Деньги

В средневековой Европе была весьма странная денежная система. Она отличалась запутанностью и нелогичностью, но, по счастью, в игре вам редко придется прибегать к ней. Что персонажи хотят приобрести? Просто опишите товары и услуги с использованием соответствующих выражений (например, «это недорого», «у вас не хватает денег», «если вы купите эту вещь, вы на месяц останетесь без денег»). Если же вас интересует, как именно была устроена средневековая денежная система, читайте этот раздел дальше.

Основная денежная единица – пенни, монета, изготавливаемая из серебра (уже в то время в серебро вводили менее ценные металлы). Ценность пенни сильно разнилась в зависимости от объема урожая, чистоты серебра и пр. В одних странах пенни изготовлялись из более чистого серебра, чем в других; порою добавок в серебре было так много, что монета, по существу, была медной (так называемые «черные монеты», так как со временем они темнели). Если урожай был плохим, цены повышались, когда еды было в избытке – понижались. В среднем считается, что за день работник получает 3 пенни, и этой суммы ему хватает для пропитания и оплаты жилья. Мало кто из средневековых жителей мог позволить себе тратить деньги на предметы роскоши.

Более крупные суммы выражаются в шиллингах и золотых. Один шиллинг равен 12 пенни, 20 шиллингов (или 240 пенни) составляют один золотой. Но шиллинги и золотые как физические монеты в игре не существуют, они просто используются для удобства расчетов. В обращении находятся пении, полпенни и четверть-пенни.

Многие люди вообще не держали в руках денег или видели их очень редко. Большинство средневековых людей – крестьяне, которые сами выращивают себе пищу и часто сами изготавливают посуду, инструменты, обувь и одежду. Если им нужно что-нибудь приобрести, они прибегают к обмену: выменивают пару куриц на башмаки, корову – на комплект одежды и так далее.

Средневековое снаряжение

Собственность и имущество в средние века – это не права, а привилегии, соответствующие определенному статусу. Презренный серв не владеет ничем, даже собственным телом. У свободного человека есть кое-какое имущество, может быть, достаточное только для обеспечения минимальных потребностей и работы на земле.

Приходской священник обычно является выходцем из простого народа и живет едва ли лучше своих прихожан, а то и хуже (если он придерживается обета бедности). У монаха или писца может быть побольше средств к существованию (или его собственных, или полученных от монастыря или церкви). Епископ может похвастаться немалым богатством.

Из всех слоев общества самым богатым можно считать дворянство. У какого-нибудь рыцаря может не быть денег, но он все равно будет жить лучше, чем его крестьяне. Лорды распоряжаются землей – от малого поместья до крупного графства – и владеют немалыми суммами денег и предметами роскоши.

Ниже приводится список предметов, которые вампиры могут пожелать приобрести или которыми уже владеют. Владение этими вещами основывается на Дополнении Ресурсы. Найдите нужный вам предмет и проверьте, какой уровень Ресурсов нужен для обладания им. Если у персонажа значение Дополнения выше или равно этому уровню, то вампир, теоретически, может получить желаемое. Наличные деньги не требуются. Предметы можно не только приобрести за деньги, но и выменять на товары или услуги.

Редкость определяет, насколько трудно приобрести тот или иной предмет (с учетом местного населения, экономической ситуации, спроса, предложения и природных ресурсов). У речной пристани персонажи могут обнаружить барку, но не найти ни одного приличного корабля. Рассказчик может изменять доступность товаров, ориентируясь на потребности истории. Редкость – это всего лишь ориентировочная метка. Если некий предмет абсолютно не вписывается в хронику, его редкость увеличивается, если же этот предмет потребуется для развития сюжета – редкость уменьшается.

Если предмет легко приобрести или он имеется практически у всех, значение Ресурсов для него равно нулю – такой предмет может быть даже у раба.

Список снаряжения и имущества

Предмет	***Значение Ресурсов***	***Редкость***
Тяжелый доспех	***	Редкий
Легкий доспех	*	Обычный
Составной доспех	**	Необычный
Рыцарский доспех	*****	Очень редкий
Дюжина стрел	**	Необычный
Пиршество	***	Редкий

Обычный прием	**	Обычный
Боевой топор	***	Необычный
Лодка торговца	*****	Очень редкий
Речное судно	****	Редкий
Обычная лодка	***	Необычный
Книга с текстом	***	Редкий
Книга с иллюстрациями	*****	Очень редкий
Лук	**	Необычный
Подкуп стражника	**	Обычный
Подкуп писца	***	Необычный
Подкуп рыцаря	***	Редкий
Кольчуга	**	Необычный
Курица	**	Обычный
Роскошная одежда	***	Необычный
Поношенная одежда	**0**	Обычный
Простая одежда	*	Обычный
Дубинка	**0**	Обычный
Экипаж	****	Редкий
Звание кавалера рыцарского ордена	**	Обычный
Дюжина арбалетных болтов	***	Необычный
Арбалет	***	Необычный
Орнаментированное распятие	***	Необычный
Обычное распятие	*	Обычный
Кинжал	**	Обычный
Двуручный меч	****	Редкий
Алебарда	***	Необычный
Молот	*	Обычный
Топорик	**	Обычный
Пинта святой воды	**** **или 0**	Редкий
Лошадиная сбруя и седельные сумки	****	Необычный
Хорошая лошадь	****	Редкий

Плохая лошадь	****	Необычный
Комната в гостинице на 1 ночь	**	Общий
Изготовленное дома украшение	**0**	Общий
Богатое украшение	***	Редкий
Обычное украшение	**	Необычный
Булава	***	Необычный
Роскошная еда на одного человека	**	Необычный
Простая еда на одного человека	*	Обычный
Экипировка для похода в горы	***	Необычный
Мул	***	Необычный
Бык	**	Необычный
Свинья	**	Обычный
Плуг	**	Обычный
Веревка	**0**	Обычный
«Мощи святого»	**	Редкий
Мешок соли	**	Необычный
Рабы	*****	Обычный
Слуги	****	Обычный
Рыцарский щит	****	Редкий
Простой щит	***	Необычный
Копье	*	Обычный
Шест	**0**	Обычный
Меч	***	Необычный
Снаряжение путешественника	**	Обычный
Фургон	**	Обычный
Боевой молот	***	Необычный
Деревянный посох	**0**	Обычный

[1] — Кольридж Сэмюэль Тейлор (1772-1834), английский поэт и литературный критик. Представитель "озерной школы". Стихотворение "Взятие Бастилии", 1789, сборник "Лирические баллады", 1798,

совместно с У. Вордсвортом; неоконченный фрагмент "Кубла Хан", 1798. Поэма "Сказание о старом мореходе", драмы, лекции об У. Шекспире (изд. 1849), литературные воспоминания. [Наверх]

‹ Глава 9: Противники вверх Темные Века: Вампир (Dark Ages: Vampire) ›

Версия для печати